BRASIL DRAGÃO

Suplemento para o jogo 3D&T

SÓ AVENTURAS

TORMENTA

Introdução 2
O Disco dos Três 4
O (Quase) Imortal 32
O Monstro Atrapalhado 40
A Vingança de Slash Calliber 54
A Espada de Morkh Amhor 64
A Rebelião dos Insetos 74

Introdução

Nesta quase uma década, a revista DRAGÃO BRASIL realizou muitas conquistas no campo dos jogos de RPG. Sem dúvida, a maior delas foi TORMENTA.

TORMENTA fala sobre Arton, um mundo mágico habitado por seres humanos, elfos, anões, halflings, minotauros e outras raças fantásticas. É um mundo de espada e magia, com guerreiros em armaduras reluzentes brandindo espadas, magos capazes de feitos assombrosos, arqueiros mortíferos, ladrões furtivos, bárbaros furiosos e outros tipos de heróis. Estes aventureiros unem-se em grupos para desafiar vilões, salvar donzelas, explorar masmorras, caçar tesouros e destruir monstros.

E existe muito trabalho para esses heróis. No sul do continente, um gigantesco exército de goblins, hobgoblins, bugbears e outros seres monstruosos prepara-se para avançar sobre o Reinado. Em Deheon, a bela Deusa da Humanidade está aprisionada na forma de uma imensa estátua. Em Sckharshantallas, um diabólico dragão governa como soberano. Nas Montanhas Sanguinárias, o vilão Mestre Arsenal planeja colocar em funcionamento sua máquina de guerra suprema. E em qualquer lugar, a qualquer momento, a misteriosa Tormenta pode trazer chuvas de sangue, demônios e loucura para dizimar a vida.

Mas afinal, o que é uma "aventura"?

Para aqueles não familiarizados com jogos de RPG, uma aventura é o mesmo que uma história. Um tipo de roteiro que o Mestre utiliza para oferecer um desafio ao grupo de jogadores. A diferença é que essa aventura pode mudar completamente cada vez que é usada, porque um grupo de RPG nunca vai reagir exatamente como outro. Portanto, embora exista um roteiro, ele não precisa ser seguido — pelo menos não o tempo todo.

Em jogos de fantasia medieval, as mais clássicas aventuras envolvem explorar túneis, cavernas ou masmorras ("dungeons", no original) para salvar vítimas, desafiar monstros, caçar tesouros ou vencer outros desafios quaisquer. Masmorras podem abrigar todo tipo de perigo, desde armadilhas mortais a bandos de malignos orcs, insetos gigantes, homens-lagartos e até imensos dragões. Eis porque o primeiro e mais famoso RPG do mundo se chama **Dungeons & Dragons**, "Masmorras & Dragões".

Elaborar aventuras é papel do Mestre. Ele pode inventar uma aventura completamente, a partir do zero, ou então usar aventuras prontas — em geral publicadas pelas mesmas editoras responsáveis pelos jogos de RPG. Muitas aventuras assim foram publicadas na revista DRAGÃO BRASIL, incluindo estas que você agora tem em mãos.

Reunindo as peças

TORMENTA é o que chamamos "cenário de campanha". Um mundo ficcional que os jogadores podem usar para ambientar suas aventuras. Embora a maior parte desse cenário seja definida por seus autores, qualquer jogador ou Mestre pode inventar novos personagens, lugares, criaturas e objetos mágicos para povoar esse mundo. Assim funciona o RPG.

De onde veio TORMENTA? De onde vieram a cidade de Malpetrim, a maldição de Triunphus, o vilão Lorde Enxame, a espada mágica Slash Calliber? Vários elementos de Arton foram inventados especialmente para o novo mun-

do, mas muitos já existiam. Eles apareceram na forma de aventuras, matérias e contos ao longo das páginas da DRAGÃO BRASIL. A difereça é que, antes, eles existiam independentes entre si; agora fazem parte de um cenário coeso — o mundo de Arton. Esse mundo é explicado nas várias edições do livro **Tormenta** e **O Reinado.** Arton é também onde acontecem as aventuras da revista em quadrinhos HOLY AVENGER.

Algumas dessas aventuras originais, como "O Disco dos Três", são hoje verdadeiros clássicos. No entanto, na forma como foram concebidas, essas aventuras não faziam parte do mundo de Arton. Muitos elementos importantes do mundo de TORMENTA — personagens, lugares, criaturas, deuses — não eram mencionados. Com raras exceções, não sabíamos exatamente em que cidade ou reino acontecia cada história.

Portanto, as aventuras clássicas foram atualizadas de acordo com a realidade do novo cenário. Coisas que antes pareciam fora de contexto (mesmo porque ainda não havia contexto algum!) agora estão em seu devido lugar. Templos são dedicados aos deuses corretos. Masmorras aparecem próximas a cidades ou reinos específicos. Tudo está como deve ser.

Um mundo, dois jogos

Outra razão que nos levou a elaborar esta coletânea foram as mudanças no cenário do RPG nacional nestes últimos anos, desde a época da publicação original das aventuras.

Os jogos mais populares do Brasil na época eram **Dungeons & Dragons** (sua primeira versão, da Grow), **Advanced Dungeons & Dragons** (ainda em versão original importada, em inglês), **GURPS** e outros. Portanto, as histórias eram voltadas para esses sistemas de regras.

As coisas são bem diferentes hoje. No campo da fantasia medieval, dois novos títulos (na verdade, títulos revisados) estabeleceram sua soberania. Um deles é **Defensores de Tóquio 3ª Edição**, ou **3D&T.** Originalmente um jogo satírico baseado em super-heróis de mangá, anime e videogames, este RPG evoluiu para abraçar outros gêneros — mas ainda mantendo os heróis poderosos, ação desenfreada e falta de lógica presentes na animação japonesa. Sua grande simplicidade e baixo preço tornaram **3D&T** um dos RPGs mais difundidos do país, e também o sistema oficial da DRAGÃO BRASIL.

O outro RPG sobre fantasia medieval mais popular é simplesmente o pai do gênero: **Dungeons & Dragons 3ª Edição**, ou apenas **D&D** — o RPG mais jogado do mundo. Inspirado nos trabalhos de J.R.R.Tolkien e outros, **D&D** oferece campanhas épicas com guerreiros, magos, elfos, dragões, espada e magia. Este jogo sofreu uma grande reformulação nos EUA, e apenas recentemente a nova versão chegou ao Brasil — mas já arrebatou milhares de adeptos. **D&D** é mais conhecido no Brasil graças ao famoso desenho animado "Caverna do Dragão", que se chama originalmente "Dungeons & Dragons" e foi baseado no jogo.

A terceira edição de **D&D** inaugurou também uma nova era para o RPG mundial. Suas regras usam o **D20 System**, um conjunto de regras com licenciamento aberto, que permite a qualquer autor ou editora publicar títulos compatíveis com seus produtos. Graças à Licença Aberta, foi possível tornar este livro que você tem em mãos útil não apenas para jogadores de **3D&T**, mas também de **D&D.**

Escolhendo as regras

Ao longo do texto, você vai encontrar regras e referências a estes dois sistemas. Para um jogador ou Mestre não familiarizado com um deles, alguns termos podem soar confusos ou desconhecidos. De modo geral, você vai encontrar primeiro as regras para **3D&T**, e depois as regras para **D20.** Veja, por exemplo, este trecho da aventura "A Vingança de Slash Calliber":

"A grande porta da frente está aberta, permitindo a entrada de qualquer pessoa no forte. A área está deserta, exceto por algum entulho acumulado pelo tempo. Com testes adequados de H (H+1 com Audição Aguçada) ou Escutar (CD 10), uma uma canção assustadora pode ser ouvida emanando de algum lugar no interior do forte."

Neste caso, um teste de H (Habilidade) deve ser feito apenas por jogadores de **3D&T**, pois o atributo Habilidade só existe neste jogo. O mesmo vale para Audição Aguçada. Já um teste de Escutar deve ser feito apenas por jogadores de **D20**, pois é uma perícia que pertence a este jogo, bem como uma Classe de Dificuldade 10.

Regras de **3D&T** sempre aparecem primeiro, e regras de **D20** aparecem por último, ou entre parênteses. Em alguns casos raros, não haverá regras ou testes para um dos dois jogos — provavelmente porque o jogo não tem regras para essa situação.

A menos que você seja um Mestre muito experiente, e com um excelente conhecimento sobre ambos os sistemas, NÃO tente comparar ou transportar regras. **3D&T** e **D20** são muito diferentes. O melhor que você pode fazer é adotar um sistema e ignorar completamente o outro.

Livros básicos

Portanto, para usar as aventuras deste livro, você deve estar familiarizado com pelo menos um destes dois jogos:

3D&T: você vai precisar do **Manual 3D&T.** Os suplementos **Tormenta**, **Manual do Aventureiro**, **Guia de Criaturas de Arton** e **O Reinado** também são recomendados, embora não sejam totalmente necessários. Todos podem ser encontrados à venda em bancas, livrarias ou por pedido diretamente à Trama Editorial pelos fones 3849-2266 ou 3849-1159.

D20: você vai precisar do **Livro do Jogador,** o **Livro do Mestre** e o **Livro dos Monstros**, os três livros básicos de **Dungeons & Dragons.** Todos podem ser encontrados em lojas e livrarias especializadas em RPG.

O Disco dos Três

Considerada até hoje uma das melhores aventuras na história da DRAGÃO BRASIL, "O Disco dos Três" — escrita por Roberto "D'Follkyer" Moraes — foi publicada originalmente em duas partes, para os sistemas D&D e AD&D, nas edições #5 e #6 da DB. Aqui encontramos pela primeira vez algumas localidades que mais tarde seriam parte integrante da geografia de Arton, como a cidade de Malpetrim, o Mar Negro, as Cavernas Escuras e as Montanhas Uivantes.

Essa aventura é adequada para um grupo de seis personagens Lutadores (7 pontos), ou cinco a quatro intermediários (8-9 pontos). A aventura pode ser mais facilmente concluída se houver no grupo pelo menos um personagem com magias ou habilidades de cura. Também será ideal que o grupo contenha pelo menos um personagem Bom, um Neutro e um Mau (veja mais adiante). Caso contrário, o Mestre terá que adicionar NPCs apropriados ao grupo.

Em **D20**, o grupo deve conter de 4 a 8 personagens com níveis entre 4º e 6º, totalizando cerca de 24 a 26 níveis de personagens. Um mago ou feiticeiro e um clérigo são úteis, mas não indispensáveis. É essencial que haja pelo menos um personagem de tendência Boa, outro de Neutra e outro de Má. Se faltar algum, o Mestre deve incluir no grupo NPCs com as tendências que faltam.

"O Disco dos Três" é uma aventura dividida em três capítulos principais: o primeiro e mais longo se passa no mar e na Ilha da Caveira; os outros são menores, ocorrendo nas Montanhas Uivantes e redondezas. Embora estejam aqui apresentadas nesta mesma seqüência, as três aventuras podem ser jogadas em qualquer outra ordem, dependendo da decisão dos jogadores ou influência do Mestre.

Bem e Mal em 3D&T

Quando foi publicada pela primeira vez, "O Disco dos Três" era voltada para os sistemas **D&D** e **AD&D**, que possuíam regras próprias para as condutas dos personagens; as tendências. Através delas, o jogador deveria determinar se seu personagem era Bom, Mau ou mesmo Neutro — definindo assim seu modo de agir, seu respeito pela vida e etc. Havia também a parcela Ordem/Caos (também com Neutro, um meio-termo) que dizia se o personagem acredita nas leis e na Ordem como um todo, ou acha que é cada um por si. O jogador podia combinar as duas parcelas de várias formas (Bom e Ordeiro, Neutro e Mau, Mau e Caótico...) para escolher a tendência de seu personagem. Estas regras ainda existem no atual **D20**.

No entanto, muitos jogos modernos — tais como **GURPS**, **Storyteller**, **Trevas** e o próprio **3D&T** — não usam esse mecanismo. E uma vez que a aventura "O Disco dos Três" é fortemente baseada nestes três elementos do eixo moral (Bem, Mal e Neutralidade), algumas considerações devem ser feitas pelo Mestre:

- São considerados automaticamente Bons (não importa que outras características tenham) todos os Paladinos e todos os servos dos seguintes deuses: Allihanna, Azgher, Khalmyr, Lena, Marah, Thyatis e Valkaria.
- Podem ser considerados Bons personagens que possuam pelo menos uma das seguintes Vantagens ou Desvantagens: Arma Especial (Sagrada), Boa Fama, Código de Honra (qualquer um, exceto do Caçador e da Derrota), Devoção (caso seja positiva, como "ajudar os necessitados"), Protegido Indefeso.
- Podem ser considerados Bons personagens com as Perícias Animais, Arte, Esporte, Medicina, Investigação.
- Podem ser considerados Bons personagens que usam magia da Luz, Água ou Ar.
- São considerados automaticamente Maus (não importa que outras características tenham) todos os Mortos-Vivos e todos os servos dos seguintes deuses: Keenn, Megalokk, Ragnar e Sszzaas.
- Podem ser considerados Maus personagens que possuam pelo menos uma das seguintes Desvantagens: Dependência, Devoção (caso seja negativa, como "matar todos os elfos"), Fúria, Insano, Má Fama, Maldição.
- Podem ser considerados Maus personagens com as Perícias Crime, Manipulação.

• Podem ser considerados Maus personagens que usam magia do Fogo, Terra ou Trevas.

Exceto nos casos automáticos (Paladinos e Mortos-Vivos, por exemplo), conte quantas Vantagens e Desvantagens "boas" e "más" o personagem tem. Ignore o custo original em pontos: cada Vantagem ou Desvantagem custa 1 ponto de Bem ou Mal (exceção: Focus valem 1 ponto cada). Subtraia o menor do maior.

• Caso o resultado final seja 2 ou mais pontos de Bem, o personagem é Bom.

• Caso seja 0 ou 1 ponto de Bem, o jogador pode escolher se será Bom ou Neutro.

• Caso seja 1 ponto de Mal ou 0, o jogador pode escolher se será Neutro ou Mau.

• Caso seja 2 ou mais pontos de Mal, o personagem é Mau.

Note que, exceto nos casos automáticos, há exceções para quase todas as Vantagens e Desvantagens. Um gladiador sem escrúpulos poderia ter conquistado Boa Fama através de trapaças, enquanto a vítima de uma Maldição não precisa ser sempre maligna. No caso das Perícias, nem todos os médicos precisam ser bondosos, e nem todos os criminosos precisam ser maus.

De modo geral, cada jogador pode escolher livremente se seu personagem será Bom, Neutro ou Mau — desde que essa escolha não seja extremamente conflitante com suas Vantagens e Desvantagens. Por exemplo, um aventureiro com Fúria, Crime, Manipulação e magia das Trevas dificilmente poderia ser considerado "Bom".

Parte 1 • Em Malpetrim

Tudo começa quando os heróis caminham pela praça principal da cidade litorânea de Malpetrim, fundada às margens do Mar Negro (como e porque estão lá, fica por conta do Mestre). Anualmente é realizada nessa cidade a Grande Feira de Malpetrim, seis meses depois da passagem de Vectora, para incentivar o comércio na região. A feira dura sete dias, e é uma tradição local. Atrai mercadores e aventureiros de regiões longínquas, que chegam à cidade por mar ou em grandes caravanas pelas estradas.

Vocês estão andando pela praça central da cidade, onde é realizada a chamada Grande Feira. Mercadores de todas as raças vendem de tudo que se possa imaginar: armas e armaduras de todos tipos e tamanhos, animais exóticos e outros tipos de mercadorias. Até mesmo itens mágicos podem ser encontrados, procurando bem.

Artistas de circo e falsos mágicos fazem shows para entreter o público e tentar arrancar alguns trocados. Pequenas barracas vendem comida para os mais variados gostos. Os gritos do vendedores enchem as ruas: "Olha o churrasquinho de górgon fresquinho! Quem vai querer?", "Este escudo agüenta uma baforada de dragão! Se não funcionar, devolvemos seu dinheiro!", "Olha a legítima espada Ginsu! Mata um orc e ainda corta um tomate!"

Deixe os jogadores à vontade nesta parte da aventura. Permita que passeiem pelas tendas e façam negócios — afinal, eles provavelmente vieram para isso. Deixe que consigam comprar alguns itens que querem ou de que precisam. Se puderem pagar o preço, poderão encontrar aqui praticamente qualquer coisa que desejem — até poções e pergaminhos. Obviamente nem todos os itens são verdadeiros, e os heróis podem acabar comprando falsificações se não forem cautelosos!

Tome cuidado também para que os heróis não gastem todo o seu dinheiro, pois vão precisar de muitas peças de ouro mais adiante. Caso não tenham dinheiro, ofereça algumas chances para que ganhem algum — como os vários torneios e apostas que acontecem na Grande Feira.

Caso exista um ladrão no grupo, a grande aglomeração de pessoas parecerá um verdadeiro banquete para suas habilidades punguistas. Mas cuidado: com um resultado 2 ou 3 em 2d6, a vítima será um guarda disfarçado — colocado ali justamente para evitar a ação dos gatunos. Se for apanhado, o ladrão deverá se safar de alguma maneira: sumindo na multidão, disfarçando-se, ou com ajuda dos colegas, que podem interceder junto ao guarda e alegar doença mental ou coisa parecida (funcionou em Aladdin).

Vocês estão próximos à fonte da praça central, quando notam uma grande aglomeração de pessoas acotovelando umas às outras. Chegando mais perto,é possível ver um homem velho com longos cabelos e barba branca, vestido com roupas simples, e empunhando um cajado de madeira em uma das mãos. Ele fala irado com as pessoas ao seu redor:

"Irmãos arrependei-vos! O fim do nosso mundo se aproxima! Vocês não notam que o clima do mundo está se alterando? É um sinal dos deuses! Orem aos deuses para que eles nos perdoem..."

Todos desprezam a bobagem apocalíptica, apenas mais uma que ouviram nesta feira. Se bem que, de repente, uma estranha e súbita compreensão os atinge: pensando bem, o tempo tem REALMENTE mudado neste últimos dias. Frio quando deveria fazer calor, estrelas ausentes de um céu outrora estrelado, entre outras coisas. Quando todos abandonam o velho, vocês sentem-se impelidos a ficar e continuar ouvindo suas palavras.

Os personagens parecem paralisados pelas palavras do velho, que lembra muito um clérigo, do tipo pacifista ou profeta ermitão. Mal sabem eles que é na verdade um deus menor disfarçado, enviado pelos deuses do Panteão para transmitir uma mensagem para aventureiros capazes. Esse deus menor não irá mostrar sua faceta "divina", mas pode usar poderes impressionantes, apenas para cumprir a missão de que foi incumbido.

O velho é na verdade Dahriol, um grande herói eras atrás. Arrebanhou tanto poder que começou a ser considerado

um deus por muitas pessoas ajudadas por seus feitos. Sua área de atuação é o conhecimento do oculto e a manutenção dos selos e das tradições. Ele costuma servir com mensageiro e enviado de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento e, ocasionalmente, também a Khalmyr.

Ele fala novamente, e pede aos heróis para se aproximarem mais. Se alguém recusar ou protestar, diga ao jogador que não pode fazer isso: os heróis estão sob efeito de um encantamento muito poderoso, sem chance de Resistência. Sem que os heróis consigam interromper, ele diz:

"Há milhares de séculos, quando os próprios deuses ainda eram jovens, travavam-se incontáveis batalhas para tornar nosso mundo como ele é hoje. Muitas criaturas de outros mundos desejavam invadir ou possuir Arton, mas foram repelidas pelo Panteão. Alguns deuses esquecidos em seus mundos, vindos de um lugar chamado apenas de O Abismo, foram os mais terríveis adversários dos deuses do Panteão. Mas foram derrotados.

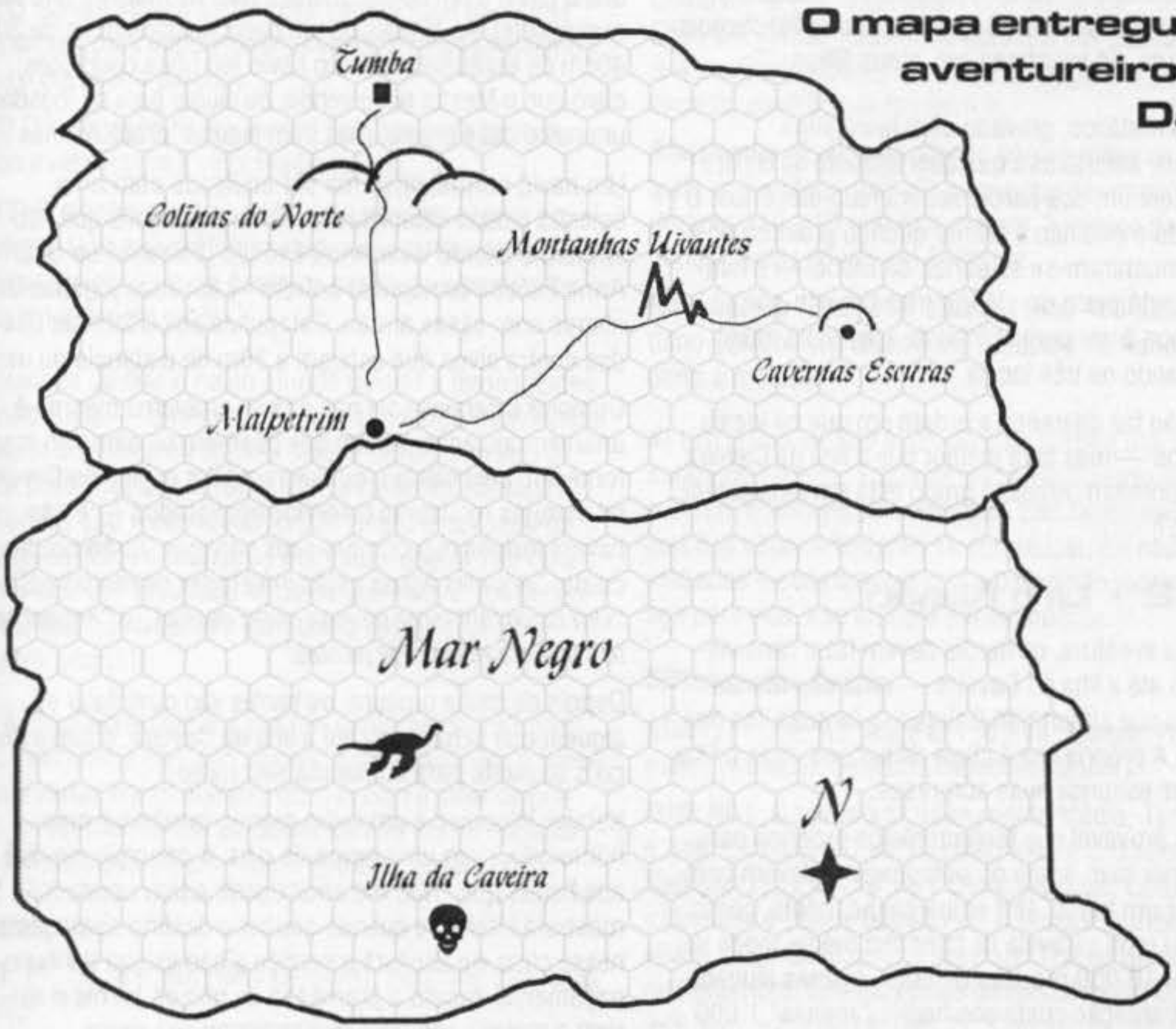
"Um dia, contudo, o maligno deus Sartan conseguiu enganar os deuses artonianos e voltou a perambular por este mundo. Seu retorno trouxe guerra, fome, doenças e destruição. Através de um acordo obscuro, ou por simples desígnios dos deuses, eles não poderiam combater outros deuses no mundo de Arton. Talvez para que seu poder não destruísse este mundo. Talvez...

"Então os deuses escolheram entre os mortais um grupo de nobres heróis para banir Sartan de nosso mundo. Foi dado a este grupo um disco de ouro, o Disco dos Três — um objeto sagrado que foi levado ao templo dedicado a Sartan. Lá os heróis enfrentaram grandes perigos e conseguiram expulsar o deus diabólico.

"Mas Sartan não se deu por vencido: depois de muitos séculos, ele está prestes a abrir novamente uma passagem para o nosso mundo — pois, aparentemente, algo aconteceu no Panteão e enfraqueceu as defesas que eles lançaram eras atrás. Vocês foram os únicos que atenderam ao chamado dos deuses, meus filhos. Vocês são os heróis apontados pelos deuses para impedir que Sartan pise novamente neste mundo — pois muitos são chamados, mas poucos são escolhidos."

Neste ponto os heróis são libertados do encanto e recebem de volta seu direito à livre escolha. Eles devem decidir agora se aceitam o desafio — mas será difícil recusar um pedido de ajuda dos deuses! Se exigirem recompensa, o velho se entristece com sua falta de fé e seu apego a bens materiais, mas garante que muitos tesouros poderão ser encontrados no decorrer da aventura.

Assim que aceitam a tarefa (esperamos que assim seja, ou



O mapa entregue aos aventureiros por Dahriol

terão que jogar outra aventura...), o velho continua:

"Em sua infinita sabedoria, os deuses suspeitaram que o evento poderia se repetir — e, para evitar que o Disco fosse destruído pelos cultistas de Sartan, dividiram-no em três partes e confiaram cada uma delas a um guardião. Cada parte do disco representa o Bem, o Mal e a Neutralidade; elas só podem ser tocadas respectivamente por uma pessoa boa, uma pessoa maligna e uma pessoa neutra. Vocês devem encontrar as três partes, restaurar o Disco e voltar a esta cidade em busca de Gesry, o clérigo. Ele guiará vocês na luta final para manter o equilíbrio da balança."

O profeta se aproxima e dirige a palavra ao líder do grupo — ou, se não houver líder, a um clérigo ou outro herói que pareça responsável.

"Tome este medalhão mágico. Ele irá brilhar quando vocês estiverem próximos das partes do Disco. Eis também um mapa com a localização dos três locais: a primeira parte a ser resgatada está na ilha conhecida como Ilha da Caveira, que fica a aproximadamente oito dias de viagem por mar; a segunda está na tumba de um dos antigos heróis, a três dias de viagem em direção norte; e a terceira localiza-se em uma caverna, a leste daqui, a três dias de viagem.

"Agora vão, pois Sartan se aproxima e vocês não têm tempo a perder. Que os deuses guiem seus passos. Como? Ir com vocês? Eu não poderia, sou velho demais para tal aventura. Só iria atrasá-los, meus filhos..."

O medalhão é metálico, gravado com hieróglifos irreconhecíveis, anteriores a qualquer alfabeto da civilização mortal. Nenhum dos heróis saberá reconhecê-los. O único poder do medalhão é brilhar quando próximo dos locais onde encontram-se as partes do Disco — e também quando está perto do clérigo mencionado por Dahriol. O mapa é um pergaminho de aparência muito antiga, apontando os três locais.

Na verdade não faz diferença a ordem em que os locais são explorados — mas será melhor que a Ilha da Caveira seja visitada primeiro. Afinal, o grupo está em uma cidade portuária, não?

Parte 2 • Um Navio

Nesta parte da aventura, os heróis devem fazer uma viagem de barco até a Ilha da Caveira — uma das muitas ilhas menores que circundam Galrasia, a famosa Ilha dos Dinossauros. A própria ilha é cheia de perigos, mas o Mar Negro também esconde suas surpresas...

Sendo pouco provável que tenham meios próprios para uma viagem por mar, agora os personagens devem comprar ou alugar um barco. Um embarcação média, como um galeote ou uma caravela de tamanho médio, pode ser comprada por 10.000 moedas de ouro. Apenas alugada, a mesma embarcação custa aos heróis "apenas" 1.000 moedas de ouro por semana.

Use as regras para Máquinas para determinar os atributos de um barco, tendo por base que uma embarcação média é uma Máquina Gigante com F10, H0, R20, A10, PdF10 (ou F1, H0, R2, A1, PdF1 em Poder de Gigante). Para navios melhores (feitos com mais pontos), os personagens pagam mais 2.000 (ou mais 200 de aluguel) peças de ouro para cada ponto (em PdG) extra. Navios mais baratos podem ser comprados/alugados usando a mesma progressão.

Essa quantia não leva em conta a tripulação necessária para operar o barco. Personagens com as Perícias Máquinas, Esportes e/ou Sobrevivência podem fazê-lo (com os bônus e redutores normais para tarefas fáceis, médias ou difíceis). Para combates no mar, apenas personagens com a Perícia Máquinas podem usar a balestra do navio (dano por PdF, Gigante) ou suas duas catapultas leves (PdF+2d, normal). Mesmo assim, os aventureiros vão precisar de um capitão experiente (veja Kersley Woodleg, a seguir).

Em **D20**, não há lá muitas regras oficiais para combates com navios. Mantenha os valores descritos aqui ou no Livro do Mestre para embarcações. Use o mesmo cálculo apresentado anteriormente para o aluguel do navio.

Aconselhamos fortemente que o Mestre leia muito bem a seção do Livro do Jogador que trata de Ataques e Danos Especiais (Capítulo 8). Para efeitos de combate, o Mestre deve usar as regras de Dureza de objetos, considerando que o navio é um objeto Imenso, feito de madeira (em sua maior parte). As laterais de um navio costumam ter de 30 a 40cm de espessura, em um navio em boas condições; claro que o Mestre pode vender ou alugar para os jogadores um navio mais barato, mas com alguns "probleminhas"...

Um navio normal costuma ser equipado com uma balestra e duas catapultas leves. Personagens que não tenham o talento Usar Arma Exótica (balestra) ou Usar Arma Exótica (catapulta) sofrem -4 em suas jogadas de ataque com essas armas. Catapultas só podem ser usadas contra alvos que estejam a 30m de distância ou mais.

Comprar a caravela até que é fácil: problema mesmo é arranjar tripulação. Assim que puserem os olhos no mapa fornecido pelo clérigo, ou ouvirem falar na Ilha da Caveira, os marujos recusarão o serviço apavorados — e não haverá fortuna que compre seus serviços. Dirão coisas como: *"Aquelas águas estão infestadas de monstros!"*, *"Um navio fantasma navega perto da ilha!"* e *"Antigamente a ilha era refúgio de piratas!"*

Depois de muita procura, os heróis vão ouvir falar de alguém que já navegou até a Ilha da Caveira, e que é louco o bastante para comandar seu navio.

Kersley Woodleg é um velho marujo ranzinza e mau-humorado, com uma perna de pau. A princípio ele dirá aos heróis que *"Não me aborreçam, estou ocupado!"*. Só mostrará interesse quando souber o destino da viagem: nesse caso ele aceitará o serviço e não exigirá nenhum pagamento, exceto a promessa de que os heróis o ajudem a matar o monstro que arrancou sua perna.

Kersley Woodleg

3D&T: F0, H1, R2, A0, PdF1, 8 PVs, Arena (Navio), Sobrevivência no Mar

D20: ND 5; Humanóide Médio, Tend. Neutra e Boa; DVs 5d10; PVs 36; Inic +1; Desloc. 9m; CA 11 (+1 Des); Ataques: Corpo a corpo: espada curta +7 (dano 1d6+1); Qualidades Especiais: Talentos; Testes de Resistência Fort +4, Ref +4, Von +3; For 13, Des 12, Con 10, Int 14, Sab 15, Car 16; **Perícias:** Diplomacia +6, Natação +7, Profissão (marinheiro) +10, Senso de Direção +6, Sentir Motivação +5, Usar Cordas +4; **Talentos:** Desarme Aprimorado, Especialização, Esquiva, Foco em Arma (espada curta), Imobilização Aprimorada, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos

Tendo um barco e um capitão, os personagens podem zarpar. Durante a viagem, Kersley contará histórias sobre serpentes marinhas, piratas e navios abarrotados de tesouros que naufragaram ali. Isso deve ser suficiente para atiçar a ambição dos jogadores...

Parte 3 • Ondas da Morte

Se usarem um barco novo e não tiverem problemas com o clima, os heróis levarão oito dias para chegar à Ilha da Caveira. No início de cada dia, determine as condições do tempo no mar jogando 2d6 na seguinte tabela:

2-4) O dia amanhece totalmente calmo, sem nenhuma brisa sequer para impulsionar as velas. Navios sem remos ficam o dia inteiro parados...

5-10) Dia tranqüilo. Bons ventos sopram o dia todo, e navios a vela viajam a velocidade normal.

11-12) A manhã recebe vocês com nuvens negras no horizonte. Uma terrível tempestade cai à tarde: ondas gigantescas chocam-se contra o casco do barco, raios iluminam e riscam o céu.

As chances de que o navio afunde devido a tempestades são pequenas — a menos que seja um barco muito velho ou esteja em péssimo estado. Mas o clima ruim será o menor problema dos heróis, pois as histórias contadas por Kersley são verdadeiras! O Mar Negro é povoado de seres fantásticos e monstros marinhos. Jogue 1d6 uma vez por dia. Um resultado 1 indica que houve um encontro: role 2d6 novamente e verifique a seguir qual foi o encontro ocorrido:

2-3) A caravela é cercada por um cardume de 2d6 golfinhos. Felizmente eles são dóceis, e acompanham o barco durante várias horas. Kersley diz que isso é sinal de boa sorte, e recomenda que os golfinhos não sejam molestados. Se atacados... bem, veja o que eles podem fazer:

Golfinhos

3D&T: F1, H3, R1, A0, PdF4 (ar/som), Sentidos Especiais (Sonar)

O golfinho artoniano é muito parecido com o golfinho da Terra, apenas um pouco maior. A grande diferença é que eles podem usar seu sonar como arma — seja para atordoar ou matar.

Em geral, quando desejam apenas abater peixinhos para comer ou nocautear predadores, eles optam pelo disparo atordoador — que não causa dano, apenas ataca o sistema nervoso do alvo. A vítima deve fazer um teste de Resistência-1; falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante 10 minutos, menos 1 minuto para cada ponto de Resistência da vítima (alguém com R2 ficará atordoado 8 minutos).

Quando muito assustado, acreditando estar realmente em perigo, o golfinho pode emitir um gincho de alta-frequência capaz de arrancar a carne dos ossos! Felizmente, apesar desse imenso poder de destruição, golfinhos são mansos, afetuosos e muito inteligentes. Apreciam muito a companhia humana — eles são conhecidos por acompanhar embarcações e nadadores, fazendo piruetas à sua volta e pedindo afagos.

D20: ND2; Animal Médio, Tend. Neutra; DVs 2d8+2; PVs 15 cada; Inic +3; Desloc. 24 m Nadando; CA 15 (+3 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: cabeçada +4 (dano 2d4); À Distância +7 (dano 4d6), raio sônico; Qualidades Especiais: Percepção às Cegas; Testes de Resistência Fort +4, Ref +6, Von +1; For 11, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6; **Perícias:** Ouvir +10*, Observar +10*; **Talentos:** Foco em Arma (cabeçada), Foco em Arma. *Golfinhos ganham um bônus racial de +4 em Ouvir e Observar; se a Percepção às Cegas for negada, esse bônus também é.

Atordoador (Ext): este ataque sônico exige da vítima um teste de Fortitude (DC 15) para evitar ser nocauteada durante 3d6+10 minutos, menos 1 minuto para cada ponto de seu bônus em Fortitude.

Raio Sônico (Ext): este ataque causa 4d6 pontos de dano sônico. Um teste bem-sucedido de Reflexos reduz o dano à metade.

4) Um grupo de 3d6 elfos-do-mar surgirá das águas e subirá no convés. Estavam caçando quando encontraram o barco, e resolveram investigar. Eles falam apenas a língua dos elfos, e tentarão se comunicar. Se não forem atacados e constatarem que o barco não representa ameaça para eles, irão embora pacificamente.

Elfos-do-Mar

3D&T: F1, H2, R2, A0, PdF1, 6 PVs, Anfíbio, Forma Alternativa (variada), Sentidos Especiais (Sonar)

D20: ND1; Guerreiro 1º, Humanóide Médio, Tend. Caótica e Boa; DVs 1d10; PVs 10 cada; Inic +1; Desloc. 9 m, Natação 12m; CA 11 (+1 Des); Ataques: Corpo a corpo: tridente +4 (dano 1d8+2) ou À Distância tridente +5 (dano 1d8); Qualidades Especiais: Traços de elfos, Visão na Penumbra, Gelras; Testes de Resistência Fort +2, Ref +3, Von +2; For 14, Des 17, Con 10, Int 10, Sab 14, Car 13; **Perícias:** Esconder-se +4, Ouvir +4, Procurar +4,

Observar +4; **Talentos:** Foco em Arma (tridente)

5) Uma gigantesca fera pré-histórica emerge do mar. Tem o corpo atarracado de uma tartaruga, com quatro nadadeiras no lugar das patas, e um imenso pescoço de serpente com sete metros — trazendo na ponta uma cabeçorra com dentes pontiagudos, que tentará abocanhar os personagens que estiverem no convés. Os heróis podem lutar com o monstro normalmente, seja enfrentando a cabeça, seja atacando o corpo com projéteis ou com as armas do barco (em **D20**, das armas do navio, apenas a balestra pode ser usada contra o elasmossauro, mesmo assim a -2 nos ataques).

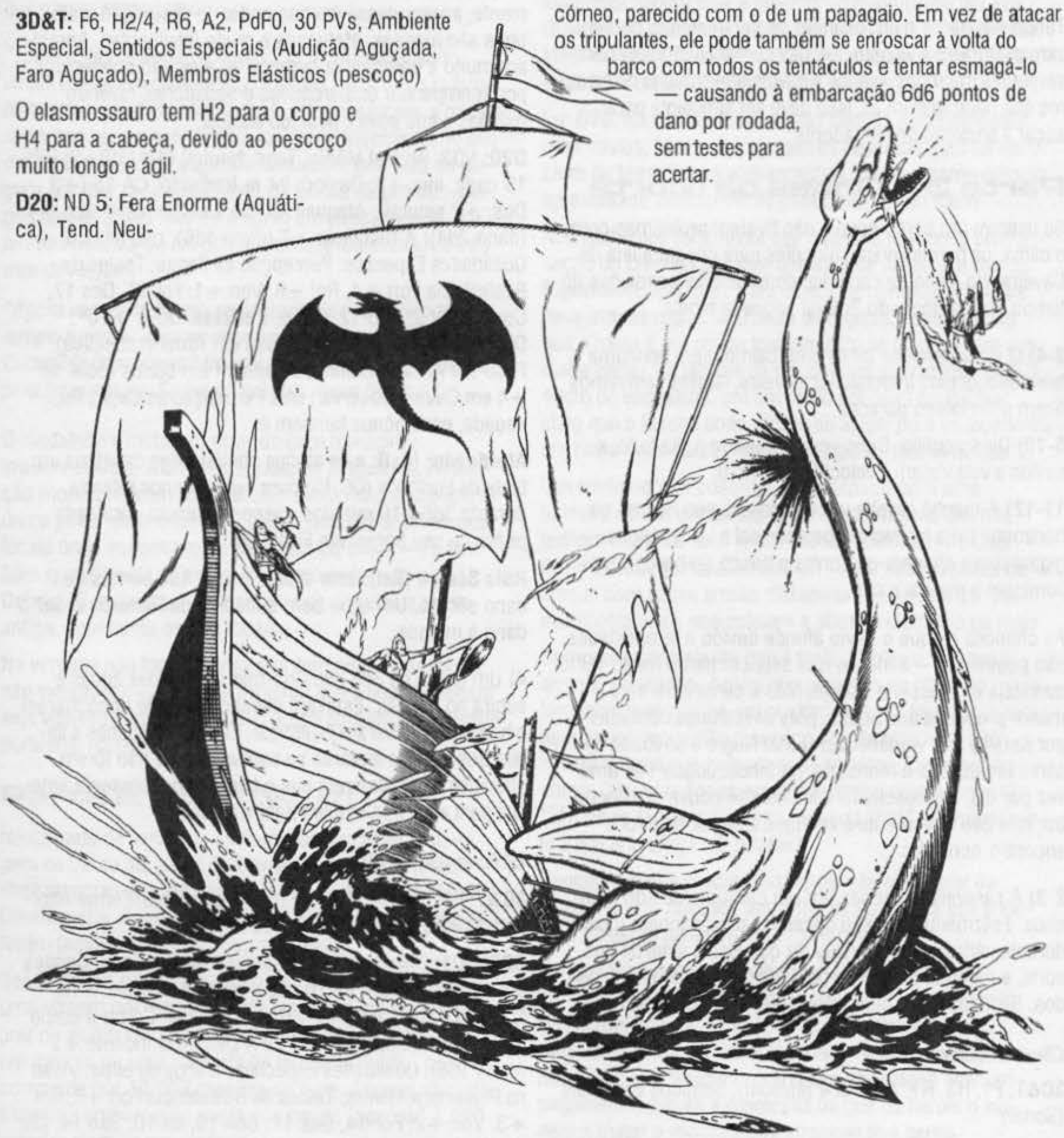
Elasmossauro

3D&T: F6, H2/4, R6, A2, PdF0, 30 PVs, Ambiente Especial, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado), Membros Elásticos (pescoço)

O elasmossauro tem H2 para o corpo e H4 para a cabeça, devido ao pescoço muito longo e ágil.

D20: ND 5; Fera Enorme (Aquática), Tend. Neutra; DVs 5d10+25; PVs 62; Inic +2; Desloc. 6 m, 15 m Nadando; CA 13 (-2 tamanho, +2 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +9 (dano 2d8+12); Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +9, Ref +6, Von +2; For 26, Des 14, Con 20, Int 2, Sab 13, Car 9; **Perícias:** Ouvir +2, Observar +5

6) Um polvo-gigante, uma das mais terríveis criaturas do Mar Negro, emerge das profundezas e ataca a embarcação, agarrando-se ao barco. Está muito próximo para ser atacado com as catapultas ou a balestra. Um personagem apanhado por um dos tentáculos sofre 2d6 pontos de dano por rodada, e seus ataques seguintes serão penalizados em H-1 (ou -4 em **D20**). O polvo pode fazer seis ataques por turno com os tentáculos e um sétimo com seu bico córneo, parecido com o de um papagaio. Em vez de atacar os tripulantes, ele pode também se enroscar à volta do barco com todos os tentáculos e tentar esmagá-lo — causando à embarcação 6d6 pontos de dano por rodada, sem testes para acertar.



Polvo-Gigante

3D&T: F5, H3, R6, A4, PdF0, 30 PVs, Aceleração (apenas na água), Ambiente Especial, Invisibilidade (nuvem de tinta; apenas na água), Membros Elásticos

D20: ND 8; Animal Grande (Aquático), Tend. Neutra; DVs 8d8+8; PVs 52; Inic +2; Desloc. 6 m, 9 m Nadando; CA 18 (-1 tamanho, +2 Des, +7 natural); Ataques: Corpo a corpo: 8 tentáculos +10 (dano 1d4+5), mordida +5 (1d8+2); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Esmagar; Qualidades Especiais: Nuvem de Tinta, Disparar; Testes de Resistência Fort +7, Ref +8, Von +3; For 20, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 3; **Perícias:** Esconder-se +11, Ouvir +4, Observar +4

Esmagar (Ext): um personagem que for Agarrado por um dos tentáculos, nas rodadas seguintes irá sofrer 2d8+6 pontos de dano até que se solte.

Nuvem de Tinta (Ext)*: o polvo pode emitir uma nuvem de tinta preta, com 6m cúbicos a cada minuto, como ação livre. Essa nuvem dá ao polvo Camuflagem total. Criaturas nessa área sofrem os mesmo efeitos de estar em total escuridão.

Disparar (Ext)*: o polvo pode disparar para a frente, como uma ação dupla de movimento, com velocidade de 66 metros por rodada.

* Estas habilidades só podem ser usadas debaixo d'água.

7) A caravela dos heróis encontra um navio pirata, com a característica bandeira de caveira e ossos cruzados. Ele ataca com suas catapultas e balestra (se não houver vento, jogue os dados para outro encontro).

Navio Pirata

3D&T: F10, H0, R20, A10, PdF30

D20: o navio pirata está equipado com duas balestras e duas catapultas. Eles não sofrem a penalidade de -4 por não saber usar a arma exótica. Caso o navio dos heróis sofra mais de 70 pontos de dano no casco, começará a afundar. O mesmo acontece com o navio pirata. Antes disso acontecer, provavelmente quando o navio pirata sofrer mais de 40 pontos de dano no casco, ele tentará fugir, pois considera o inimigo muito habilidoso ou bem-equipado e irá procurar uma outra presa.

Se a batalha naval não se resolver em 10 rodadas (ou seja, nenhum dos navios fugiu ou foi afundado), o navio pirata conseguirá abordar a caravela dos heróis — e a tripulação de 3d6+10 piratas invadirá o convés para lutar com os aventureiros. Todos estão armados com sabres, espadas curtas, facas e porretes.

Piratas

3D&T: F1, H1, R0, A0, PdF0, 8 PVs, Arena (Navios), Sobrevivência no Mar, Crime

D20: ND 2; Humanóide Médio, Ladino 2º, Tend. Caótica e Má; DVs 2d6+2; PVs 11; Inic +6; Desloc. 9m; CA 14 (+2 Des, +2 Corselete de couro); Ataques: Corpo a corpo: sabre +3 (dano 1d6+1) ou espada curta +3 (dano 1d6+1); Ataques Especiais: Ataque Furtivo (+1d6); Qualidades Especiais: Evasão; Testes de Resistência Fort +3, Ref +5, Von +0; For 12, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8; **Perícias:** Abrir Fechaduras +7, Acrobacia +7, Arte da Fuga +7, Avaliação +7, Furtividade +7, Intimidar +4, Observar +5, Operar Mecanismo +7, Ouvir +5, Procurar +7, Usar Cordas +7; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada, Grande Fortitude

8) Um cardume de 2d6 grandes serpentes marinhas surgem das águas e se enrolam no barco, atacando os aventureiros no convés.

Serpentes-Marinhas

3D&T: F1, H2, R2, A0, PdF0, 9 PVs

O veneno destas serpentes é lento, levando 3 rodadas para fazer efeito, mas é muito forte, causando 3 pontos de dano caso a vítima não passe em um teste de Resistência.

D20: ND 3; Animal Enorme, Tend. Neutra; DVs 4d8+4; PVs 25; Inic +4; Desloc. 6m, Natação 6m; CA 15 (-2 tamanho, +4 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +5 (dano 1d4 e veneno); Ataques Especiais: Veneno; Testes de Resistência Fort +5, Ref +8, Von +2; For 10, Des 19, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2; **Perícias:** Equilíbrio +12, Escalar +12, Esconder-se +3, Observar +9, Ouvir +9; **Talentos:** Acuidade com Arma (mordida)

Veneno (Ext): o veneno inoculado pela mordida da serpente marinha causa dano inicial e secundário de 1d6 pontos de Con (CD 13 para evitar o efeito).

9) Uma outra embarcação, idêntica à dos aventureiros (ou seja, com os mesmos atributos), será vista no horizonte. Seus tripulantes não são hostis, mas reagirão se forem atacados. No caso de uma aproximação pacífica, dirão que também são aventureiros e estão retornando de uma expedição a Galrasia — podendo trocar, vender ou comprar informações e outros itens dos heróis.

10) Uma enorme baleia-azul emerge à frente do navio para respirar. Kersley alerta os heróis para que não a incomodem, pois ela não irá atacar o navio. Mas, se for atacada, a baleia aplicará no casco da caravela uma belíssima cabeçada antes de sumir nas profundezas.

3D&T: F10, H2, R10, A5, PdF0, 40 PVs

D20: ND 5; Animal Imenso, Tend. Neutra; DVs 12d8+72; PVs 130; Inic +1; Desloc. Natação 13m; CA 18 (-4 tamanho, +1 Des, +9 natural); Ataques: Corpo a corpo: cabeçada +17 (dano 1d8+18); Qualidades Especiais: Percepção às Cegas; Testes de Resistência Fort +14, Ref +9, Von +5; For 35, Des 13, Con 22, Int 2, Sab 12, Car 10; **Perícias:** Observar +11, Ouvir +10

11) Um denso e sinistro nevoeiro cobre as águas. Os heróis vêem ao longe um navio velho e podre, em estado deplorável, com as velas esfarrapadas — mas que conse-

gue navegar mesmo na eventual ausência de vento. Kersley diz que o barco se parece muito com um galeão que afundou há 20 anos, carregado de tesouros.

Não parece existir tripulação. O navio não ataca, apenas se aproxima lentamente. Caso seja atacado enquanto ainda estiver distante, pode ser afundado com facilidade.

Navio Fantasma

3D&T: F0, H2, R0, A10, PdF0, 10 PVs

D20: este navio não revida caso seja atacado. Se sofrer mais de 30 pontos de dano, vai afundar (de novo).

Pode ser que os heróis não suspeitem da verdade — ou apenas prefiram saquear o navio, à cata dos tesouros mencionados por Kersley. Se fizerem isso, descobrirão que o barco é assombrado por uma grande tripulação de mortos-vivos (tipo e quantidade à escolha do Mestre). Depois da luta, os heróis podem revistar tudo e encontrar uma arca contendo tesouros no valor total de 5.000 peças de ouro (além de eventuais itens mágicos, novamente à escolha do Mestre).

11-12) Surge diante da caravela um pequeno bote contendo um cadáver. É um náufrago de um navio afundado por piratas, que não conseguiu sobreviver no oceano sem água e comida. Ele tem consigo 4d6 peças de ouro e um item mágico (à escolha do Mestre).

Parte 4 • A Ilha da Caveira

Com o fim da viagem, os heróis podem divisar a ilha surgindo no horizonte. Desta distância, só vão enxergar os contornos da vegetação e alguns bandos de pássaros (a propósito: a ilha NÃO tem formato de caveira, como algum espertinho talvez venha a pensar). Chegando mais perto, percebem que devem passar por uma ilha menor antes de chegar à Ilha da Caveira propriamente dita.

O capitão Kersley diz que naquela ilhota vive o monstro que amputou sua perna; exige que os aventureiros vão acabar com ele, como combinaram ao contrará-lo. Os heróis podem fazê-lo antes ou depois de encontrar o primeiro pedaço do Disco dos Três, pois não há risco de traição por parte de ninguém; Kersley não pode zarpar sem tripulação, e os heróis não podem manejar o navio sem um capitão. De maneira alguma o marujo aceita ir com os heróis, e aguarda por sua volta no navio — ele diz que pode ser louco, mas nem tanto! Se pressionado, ele dirá que um marinheiro com perna de madeira só irá atrapalhar os heróis.

A ilha é vasta, e viagem terá que ser feita a pé, a menos que os heróis consigam alguma montaria — seja capturando cavalos selvagens, seja convocando montarias com feitiços. Se os heróis tiverem essa boa idéia, procure facilitar as coisas para eles. O terreno da ilha é difícil, cheio de colinas e vegetação densa, e os heróis só poderão avançar 4 hexágonos por dia (ou o dobro disso, tiverem montarias). O clima e vegetação são de floresta tropical: grandes árvores, mata fechada, e alguns riachos descendo pela montanha e desaguando no mar. Há ainda um grande lago no centro da ilha.

Encontros Aleatórios...

Enquanto os heróis exploram a ilha, jogue 1d6 três vezes por dia (manhã, tarde, noite) para descobrir se encontram alguém (ou alguma coisa!). Obtendo **1**, jogue 2d6 na seguinte tabela:

2) Neste trecho da ilha há uma colméia com 5d6 abelhas gigantes, que atacam qualquer um que entre em seu território.

Abelhas-Gigantes

3D&T: F1, H3, R0, A0, PdF0, 8 PVs, Levitação

A abelha-gigante verdadeira é conhecida por ser do tamanho de um leão, com uma configuração anatômica parecida. No entanto, a espécie encontrada aqui é muito menor (1m de comprimento) e mais agressiva. Atacam sempre que avistam alguém. Quando uma abelha acerta uma ferroada, perde o ferrão e cai morta imediatamente — mas o ferrão permanece preso à vítima, e causa 1 ponto de dano por rodada até ser removido. Um personagem gasta uma rodada inteira para remover o ferrão.

D20: ND 1/2; Verme Médio, Tend. neutra; DVs 3d8; PVs 16 (cada); Inic +2; Desloc. 6m, 24m Voando (boa); CA 14 (+2 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: ferrão +2 (dano 1d4); Ataque Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Verme; Testes de Resistência Fort +3, Ref +3, Von +2; For 11, Des 14, Con 11, Int -, Sab 12, Car 09; **Perícias:** Senso de Direção +6, Observar +6

Ferrão (Ext): a abelha morre imediatamente ao usar o ferrão, que permanece na vítima causando 1 ponto de dano por rodada. É necessário passar em um teste de Cura (CD 15) para arrancar o ferrão sem causar mais 1d4 pontos de dano.

3) Um bando de 6d6+4 homens-das-cavernas está caçando, e encontra os heróis — tratando-os como inimigos, ou uma refeição em potencial. Estão armados com machados de pedra, lanças e clavas.

Homens-das-Cavernas

3D&T: F3, H2, R2, A0, PdF0, 12 PVs, Inculto, Fúria, Monstruoso

D20: ND 2; Humanóide Médio, Bárbaro 2º, Tend. Caótica e Má; DVs 2d12+4; PVs 22 cada; Inic +2; Desloc. 12m; CA 15 (+2 Des, +2 gibão de pele); Ataques: Corpo a corpo: machado grande +6 (dano 1d12+2) ou clava grande +6 (dano 1d10+2); Qualidades Especiais: Fúria (1/dia), Esquiva Sobrenatural (bonus de Des na CA); Testes de Resistência Fort +4, Ref +2, Von +1; For 15, Des 14, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 8; **Perícias:** Ouvir +5, Saltar +3, Senso de Direção +4, Sobrevivência +5; **Talentos:** Esquiva, Foco em Arma (Machado Grande ou Clava Grande)

4) Os heróis encontram casualmente uma pequena tribo de 1d6+2 orcs selvagens.

Orcs

3D&T: F1, H2, R2, A0, PdF1

D20: ND 1/2; Humanóide Médio (Orc), Tend. Caótica e Má; DVs 1d8; PVs 6 (cada); Inic +0; Desloc. 6 m; CA 13 (+3 gibão de peles); Ataques: Corpo a corpo: machado grande +3 (dano 1d12+3) ou a distância: azagaia +1 (dano1d6+2); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 20m, Sensibilidade a Luz; Testes de Resistência Fort +2, Ref +0, Von -1; For 15, Des 10, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 8; **Perícias:** Ouvir +2, Observar +2; **Talentos:** Prontidão

5) Uma pequena criatura surge no caminho dos heróis, uma estranha combinação de galo e serpente: é um cocatriz macho, e furioso com a invasão de seu território!

Cocatriz

3D&T: F0, H3, R1, A0, PdF0

Este pequeno monstro mágico tem o aspecto de um galo com uma cauda (às vezes duas ou três) de serpente ou lagarto. Pode ser encontrado em florestas e cavernas, onde se alimenta de insetos e pequenos répteis. Não voa.

Embora não pareça muito perigoso à primeira vista, o cocatriz tem o temido poder mágico de petrificar suas vítimas: sempre que acerta um ataque com o bico, além de causar dano (apenas 1 ponto), a vítima deve ser bem sucedida em um teste de R-1. Falha significa que ela foi transformada em pedra, como na magia Petrificação. Esse poder não consome Pontos de Vida da criatura, e funciona apenas com criaturas vivas.

Cocatrizes se organizam em haréns formados por um macho e 1d-2 fêmeas (estas não têm o poder de petrificação), cada uma responsável por um ninho contendo 1-2 ovos. Ovos de cocatriz são ingredientes mágicos, equivalendo a 2 PEs cada para esse propósito. O macho ataca ferozmente qualquer criatura que invada seu território.

D20: ND 3; Besta Mágica Pequena, Tend. Neutra; DVs 5d10; PVs 29; Inic +3; Desloc. 6 m, 18 Voando (fraca) ; CA 14 (+1 tamanho, +3 Des); Ataques: Corpo a corpo: bicada +4 (dano 1d4-2); Ataques Especiais: Petrificação; Qualidades Especiais: Imunidade a Petrificação; Testes de Resistência Fort +4, Ref +7, Von +2; For 6, Des 17, Con 11, Int 2, Sab 13, Car 9; Perícias: Ouvir +7, Observar +7; **Talentos:** Prontidão, Esquiva

Petrificação (Sob): qualquer criatura tocada pelo cocatriz deve passar em um teste de Fortitude (CD 15) ou imediatamente é transformada em pedra.

6) 1d6-2 ursos negros que perambulam pela floresta atacam os heróis.

Urso Negro

3D&T: F3, H3, R2, A0, PdF0

Ursos fazem até três ataques por turno: duas garras (Força-1d) e uma mordida (Força).

D20: ND 2; Animal Médio, Tend. Neutra; DVs 3d8+6; PVs 22 cada; Inic +1; Desloc. 12 m; CA 13 (+1 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano 1d4+4), mordida +1(dano1d6+2); Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +5, Ref +4, Von +2; For 19, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; Perícias: Escalar +6, Ouvir +4, Observar +7, Natação +8

7) Uma matilha de 2d6 lobos ataca os personagens.

Lobos

3D&T: F1, H2, R1, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado)

D20: ND 1; Animal Médio, Tend. Neutra; DVs 2d8+4; PVs 16 cada; Inic +2; Desloc. 15 m; CA 14 (+2 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +3 (dano 1d6+1); Ataques Especiais: Imobilização; Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +5, Ref +5, Von +1; For 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Perícias:** Esconder-se +3, Ouvir +6, Furtividade +4, Observar +4, Sobrevivência +1*; **Talento:** Acuidade com Arma (mordida). * Lobos recebem um bônus racial de +4 em Sobrevivência ao rastrear pelo olfato.

8) Se os heróis não estiverem nas proximidades de um rio, jogue os dados para outro encontro. Caso contrário, 1d6 crocodilos tentam almoçar os aventureiros.

Crocodilos

3D&T: F2, H0, R2, A1, PdF0, Arena (Água)

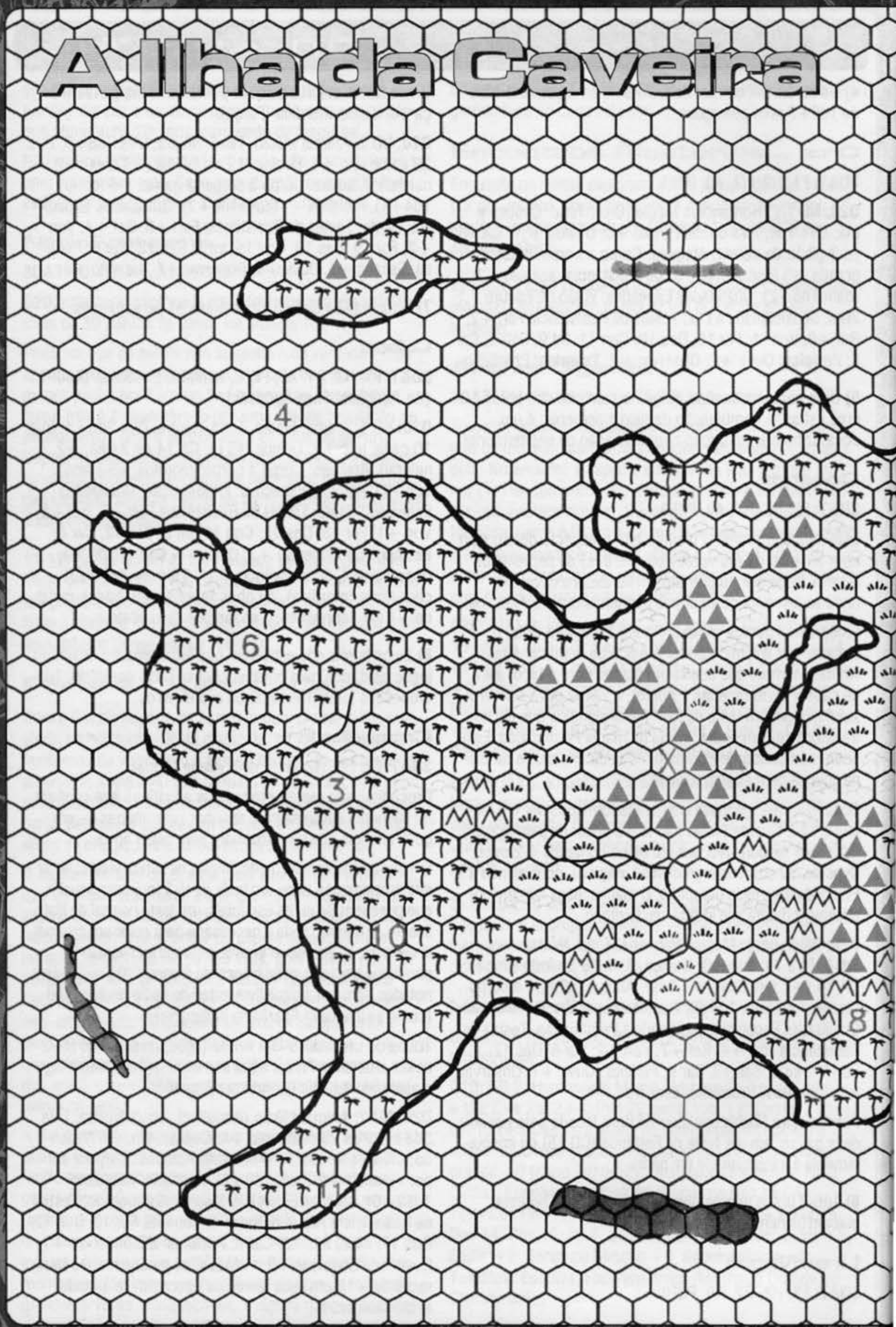
Crocodilos são répteis predadores aquáticos que confiam no elemento surpresa para apanhar suas vítimas — em geral animais que se aproximam para beber água.

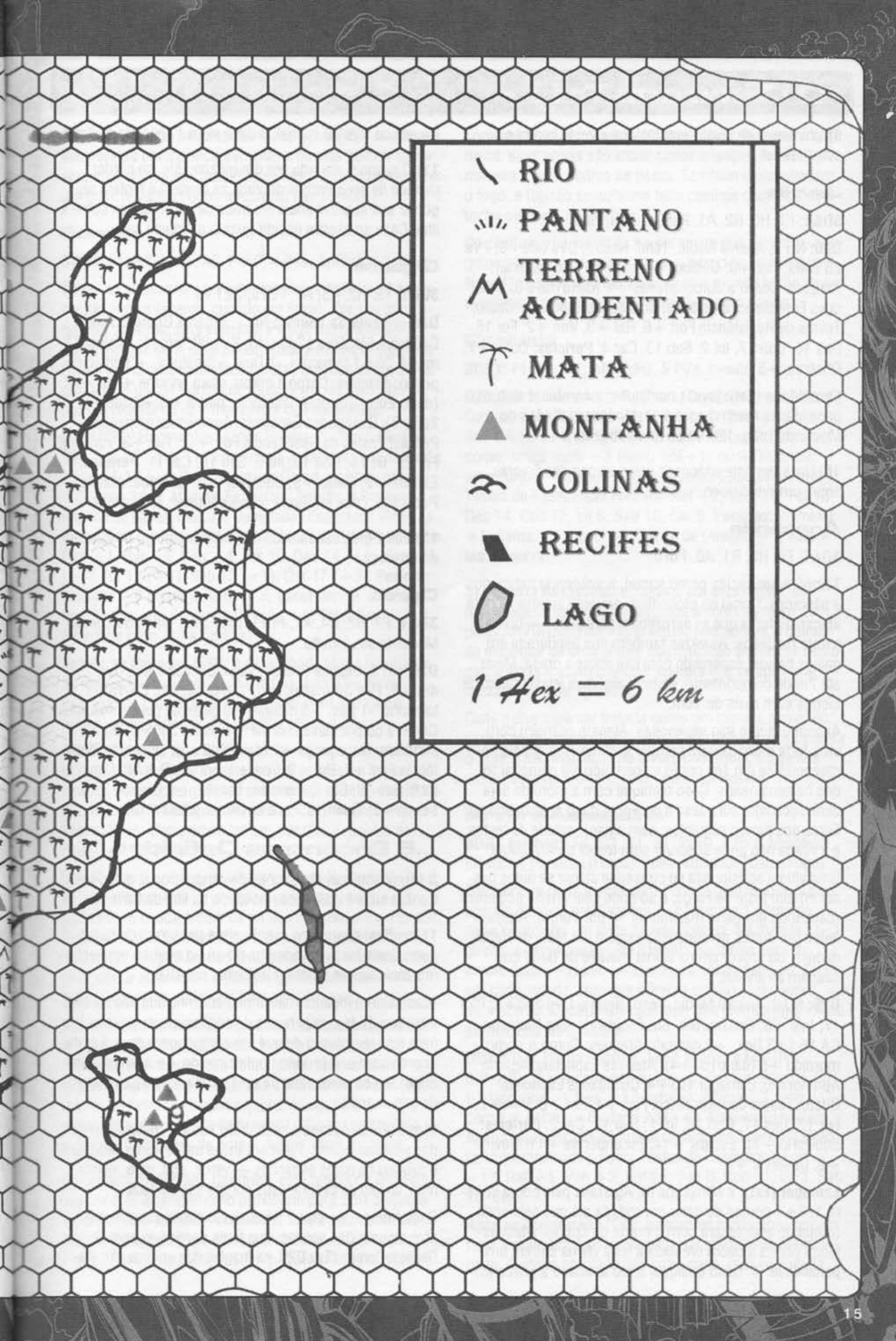
Em seu ambiente, são muito difíceis de serem vistos; notar sua aproximação exige um teste de H-3 (ou, para aqueles que possuem Sentidos Especiais, um teste normal de Habilidade). O mesmo teste é necessário para notar um crocodilo em terra, se ele estiver imóvel, pois são incrivelmente parecidos com um velho tronco de árvore. Caso não sejam notados, têm um ataque livre antes do início do combate (como se tivessem Aparência Inofensiva).

Todos os crocodilos têm Arena (água), recebendo H+2 nesse ambiente. Fora d'água são lentos, preferindo a fuga e atacando apenas quando provocados.

D20: ND 2; Animal Médio (Aquático), Tend. Neutra; DVs 3d8+9; PVs 25 cada; Inic +1; Desloc. 6m, 9m Nadando; CA 15 (+1 Des, +4 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +6 (dano1d8+6) ou cauda +6 (dano 1d12+6); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado; Testes de Resistência Fort +6, Ref +4, Von +2; For 19, Des 12, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 2; **Perícias:** Esconder-se +7, Ouvir +5, Observar +5; *Crocodilos recebem um bônus racial de +12 em seus testes de Esconder-se quando estão submersos.

A Ilha da Caveira




RIO
PANTANO
TERRENO ACIDENTADO
MATA
MONTANHA
COLINAS
RECIFES
LAGO
1 Hex = 6 km
7
2
9

9) Um bando de javalis enfurecidos investe contra os aventureiros.

Javalis

3D&T: F1, H0, R2, A1, PdF0, 7 PVs, Fúria

D20: ND 2; Animal Nédio, Tend. Neutra; DVs 3d8+9; PVs 25 cada; Inic +0; Desloc. 12m; CA 16 (+6 natural); Ataques: Corpo a corpo: presas +4 (dano1d8+3); Ataques Especiais: Ferocidade; Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +6, Ref +3, Von +2; For 15, Des 10, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 4; **Perícias:** Ouvir +7, Observar +5

Ferocidade (Ext): javalis continuam a combater sem penalidades mesmo quando estão Incapacitados ou Morrendo (pág. 129 do Livro do Jogador).

10) Uma serpente anaconda deixa-se cair das árvores sobre um aventureiro.

Anaconda

3D&T: F3, H2, R1, A0, PdF0

Também conhecida como sucuri, a anaconda habita rios e pântanos. Como os crocodilos, aguarda submersa para atacar criaturas que se aproximam para beber — geralmente macacos. Às vezes também fica pendurada em galhos baixos, esperando para cair sobre a presa. Mede até 7m de comprimento, embora algumas lendas falem de bichos com mais de 10m.

Anacondas não são venenosas. Atacam primeiro com uma forte mordida para prender a vítima — e depois enroscando-se em seu corpo e apertando até esmagar todos os seus ossos. Caso o ataque com a mordida seja bem-sucedido, ela passa a provocar dano automático por Força nos turnos seguintes, sem a necessidade de testes, e a vítima não pode absorver com testes de Armadura.

Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e só pode usar armas pequenas (causando um dano máximo de 1d por Força). Ataques feitos por outros personagens exigem um teste de Habilidade-1, ou provocam na vítima metade do dano que causam ao animal.

D20: ND 2; Animal Médio, Tend. Neutra; DVs 3d8+3; PVs 17; Inic +3; Desloc. 6m, 6m Escalando, 6m Nadando; CA 15 (+3 Dex, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +5 (dano1d3+4); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Esmagar 1d3+4; Qualidades Especiais: Olfato. Testes de Resistência Fort +4, Ref +6, Von +2; For 17, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2; **Perícias:** Equilíbrio +11, Escalar +14, Esconder-se +11, Ouvir +9, Observar +9

Esmagar (Ext): a vítima que for Agarrada pela cobra sofrerá 1d3+4 pontos de dano por rodada até que seja solta (o que só acontecerá com a morte da cobra). Ataques feitos contra a cobra enrolada a uma vítima sofrem uma penalidade -4. Caso qualquer dano aplicado à anaconda exceda os PVs do animal, o dano extra é aplicado à vítima.

11) O grupo é atacado por um gigante. Ele, se perder metade de seus Pontos de Vida, se renderá e tentará negociar sua sobrevivência em troca de informações sobre a ilha. Cabe ao Mestre decidir quanto o gigante sabe.

Gigante

3D&T: F5, H2, R5, A1, PDF5, 22 PVs

D20 (gigante da colina): ND 7; Gigante Grande, Tend. Caótica e Má; DVs 12d8+48; PVs 99; Inic -1; Desloc. 12 m; CA 20 (-1 tamanho, -1 Des, +9 natural, +3 gibão de peles); Ataques: Corpo a corpo: clava enorme +16/+11 (dano 2d6+10) ou À Distância: pedra +8/+3 (dano 2d6+7); Qualidades Especiais: Arremessar e Apanhar Pedras; Testes de Resistência Fort +12, Ref +3, Von +4; For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 10, Car 11; **Perícias:** Escalar +9, Saltar +9, Observar +4; **Talentos:** Ataque Poderoso, Foco em Arma (clava enorme), Trespassar

12) 2d6 Ogres escondidos nas moitas atacam os heróis de surpresa.

Ogres

3D&T: F3, H2, R4, A1, PDF1, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto

D20: ND 2; Gigante Grande, Tend. Caótica e Má; DVs 4d8+8; PVs 30 (cada); Inic -1; Desloc. 9m; CA 16 (-1 tamanho, -1 Des, +5 natural, +3 gibão de peles); Ataques: Corpo a corpo: clava enorme +8 (dano 2d6+7) ou À Distância: lança longa +1 (dano 2d6+5); Testes de Resistência Fort +6, Ref +0, Von +1; For 21, Des 08, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7; **Perícias:** Escalar +4, Ouvir +2, Observar +2; **Talentos:** Foco em Arma (clava enorme)

...E Encontros Definidos

A seguir estão as descrições dos encontros já definidos. Confira suas localizações no mapa da Ilha da Caveira:

1) Recifes: quando os aventureiros passarem de barco perto deste local, os homens do grupo ouvirão uma estranha melodia que parecerá soberba, celestial...

(Caso algum jogador mais afoito adivinhe que são sereias e tente evitá-las, exija testes de conhecimento adequados para isso. Lembre-o de que um personagem deve agir de acordo com seu próprio conhecimento. Se o aventureiro nunca viu ou ouviu falar de uma sereia, então não saberá de que se trata.)

Mais adiante, os heróis encontram 1d6+1 criaturas sentadas sobre as pedras. Parecem lindas mulheres de pele clara e cabelos de cores estranhas — verde, azul, rosa, violeta... mas, abaixo da cintura, seus corpos são de peixe.

Cada homem no grupo (inclusive o capitão Kersley) é alvo de uma das sereias, que tenta dominá-lo com O Canto a Sereia. (Em **D20**, as magias das sereias são ata-

ques mágicos de encantamento, de som. Elfos mantêm seus bônus contra encantamento e bardos podem tentar anular os efeitos do canto. Nesse caso, o bardo deve fazer um teste resistido contra a Atuação das sereias.)

Sereias

3D&T: F1, H2-3, R1, A0, PdF0, 4 PVs, Anfíbio, Artes

Todas as sereias têm a Vantagem Única Anfíbio e Aparência Inofensiva (apenas quando em terra). Por sua afinidade com as Artes, para elas esta Perícia custa apenas 1 ponto em vez de 2. Elas podem usar a magia O Canto da Sereia como uma habilidade natural, quantas vezes quiserem e sem gastar Pontos de Vida. Alvos de sexo oposto sofrem redutor de -3 em seu teste de Resistência.

D20: ND 2; Humanóide Médio, Bardas 2º, Tend. Neutra; DVs 2d6+2 ; PVs 11 cada; Inic +2; Desloc. 9m, Natação 17m; CA 12 (+2 Des); Ataques: Corpo a corpo: adaga +3 (dano 1d4); Ataques Especiais: Enfeitiçar Pessoas, musica de bardo, magias; Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, conhecimento de bardo; Testes de Resistência Fort +1, Ref +5, Von +4; For 10, Des 14 (+2), Con 13 (+1), Int 12 (+1), Sab 12 (+1), Car 17 (+3); **Perícias:** Atuação +8 (canto), Blefar +8, Esconder-se +7, Identificar Magia +6, Senso de Direção +6; **Talentos:** Acuidade com Arma (adaga)

Enfeitiçar Pessoas (SM): a sereia pode tem a habilidade de Enfeitiçar Pessoas (igual à magia, como se fosse lançada por um feiticeiro de 8º nível) com seu canto. Ela pode usar essa habilidade quantas vezes quiser.

Canto (Sob): as sereias ainda podem lançar algumas magias através de seu canto, como se fossem bardos de 2º nível. As magias que elas sabem são: nível 0 - Resistência, Pasmar, Som Fantasma, Brilho, Luz; 1º nível - Hipnotismo, Sono. Elas podem lançar, por dia, 3 magias de nível 0 e 1 de 1º nível.

Se não forem detidos, os heróis encantados tentarão levar o navio diretamente na direção das sereias, onde a caravela se chocará com os recifes e começará a afundar. Se o navio não se chocar com os recifes e nem afundar, as sereias mergulham e fogem; se afundar, elas escolhem uma vítima ao acaso e a atacam quando ela estiver na água. As sereias estão armadas com adagas.

Estas sereias se divertem atacando marinheiros, pois odeiam profundamente os piratas e acham que todos os "homens do mundo seco" são iguais. Muitos navios já caíram na armadilha das sereias e afundaram nestes recifes: se os heróis puderem explorar os destroços submersos (com ajuda de magias), vão encontrar pelo menos 5.000 peças de ouro e, talvez, itens mágicos.

2) Acampamento dos Canibais: esta região da ilha está servindo de acampamento provisório para uma pequena tribo nômade de 3d6+4 canibais. Eles se parecem com homens pequenos, de olhos avermelhados, os cabelos enfeitados com ossos. Vestem pequenas tangas e têm o corpo pintado com cores brilhantes. Não conhecem o metal: suas armas são arcos curtos e lanças, feitos de madeira e com pontas de pedra. Também desconhecem o fogo, e fugirão assustados feito coelhos diante de uma tocha ou coisa parecida.

Os canibais vão atacar os heróis assim que os virem, com gritos tribais que devem soar algo parecido com "Nham! Nham!" O chefe da tribo ataca com a espada longa de um aventureiro que "teve para o almoço" tempos atrás.

Canibais

3D&T: F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, Inculto

D20: ND 1; Humanóide Pequeno, Combatentes 1º, Tend. Caótica e Má; DVs 1d8+1; PVs 9 cada; Inic +2; Desloc. 9m; CA 13 (+1 tamanho, +2 Des); Ataques: Corpo a corpo: lança curta +3 (dano 1d8+1) ou A Distância: arco curto +4 (dano 1d6); Qualidades Especiais: Faro; Testes de Resistência Fort +4, Ref +2, Von +0; For 13, Des 14, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 6; **Perícias:** Intimidar +1, Saltar +4, Ouvir +1, Senso de Direção +1; **Talentos:** Esquiva

3) Floresta Assassina: ao passar por esta região, os personagens serão atacados pelas árvores ao redor. Sim, pelas ÁRVORES. Elas são grandes, predadoras, e difíceis de distinguir de uma árvore comum. Não podem se deslocar: apenas atacam qualquer criatura que se aproxime o bastante para ser agarrada.

Cada galho deve ser tratado como um inimigo separado: será cortado se receber 5 pontos de dano. Ataques contra o tronco são inúteis. Uma árvore com todos os galhos destruídos não morrerá, mas ficará inofensiva.

Árvore Assassina

3D&T (galhos): F4, H3, R1, A1, PdF0, 5 PVs, Membros Elásticos, Paralisia (Força), Vulnerabilidade (Calor/Fogo)

Cada árvore pode atacar com 1d6+2 galhos, que fazem apenas ataques paralisantes — causando 1 ponto de dano e exigindo um teste de Resistência. Na rodada seguinte, a vítima paralisada é levada à enorme boca da árvore onde — aí sim — começa a sofrer dano por Força em cada rodada, sem que a árvore precise fazer testes para acertar. Destruir o(s) galho(s) que prende(m) a vítima permite que ela se liberte.

D20: ND 6; Planta Enorme, Tend. Neutra e Má; DVs 8d8+40; PVs 9 cada galho; Inic -1; Desloc. 0m; CA 20 (-2 tamanho, -1 Des, +13 natural); Ataques: Corpo a corpo: 4 galhos +8 (dano 2d4+4); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Mordida; Qualidades Especiais: Planta, Vulnerabilidade a Fogo; Testes de Resistência Fort +11, Ref +1, Von +2; For 26, Des 8, Con 21, Int 3, Sab 10, Car 7

Agarrar Aprimorado (Ext): as árvores assassinas podem fazer a manobra Agarrar sem causar ataques de oportunidade. A vítima agarrada não sofre dano, mas na rodada

seguinte será levada à boca, que não precisa fazer jogada de ataque e causa 1d6+8 pontos de dano enquanto a vítima estiver presa.

Vulnerabilidade a Fogo (Ext): árvores assassinas têm uma penalidade de -2 em jogadas de Resistência contra qualquer ataque ou magia com base em fogo.

4) Covil da Hidra: este é o local onde Kersley enfrentou um monstro de muitas cabeças, e perdeu a perna. Quando os personagens navegarem à sua procura neste trecho, a criatura aparecerá para lutar.

Hidra Marinha

3D&T: F4, H1/4, R8, A4, PdF8, 40 PVs, Membros Elásticos, Tiro Múltiplo

Muitas vezes confundidos com dragões, estes raros monstros reptilianos na verdade não têm nenhum parentesco próximo. Hidras são serpentes gigantes, sem patas, com corpos imensos e gordos (H1) e uma quantidade variada de cabeças sobre pescoços muito longos e flexíveis (H4).

O Poder de Fogo da hidra é dividido em 1d para cada cabeça (PdF8, neste caso). Ela pode fazer oito ataques individuais contra alvos diferentes, causando 1d cada, ou concentrar o fogo em um único alvo usando o PdF total (8d), ou qualquer combinação de ambos. Como os dragões, quando usa seu sopro e Tiro Múltiplo, a hidra não precisa fazer testes de Habilidade para acertar o primeiro alvo — e uma vítima que consiga se esquivar sofre, mesmo assim, metade do dano normal. Esta é uma hidra marinha: tem um sopro de água fervente (químico/calor/fogo) e é invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.

As cabeças da hidra também podem morder, com um alcance equivalente a Membros Elásticos (10m) e dano por Força. Cada vez que a criatura perde 5 Pontos de Vida, uma cabeça morre. Normalmente a hidra conserva o corpanzil escondido (enterrado ou imerso na água) enquanto as cabeças atacam: se perder metade de suas cabeças, o monstro tentará fugir afundando.

Um probleminha que aventureiros inexperientes enfrentam ao lutar contra hidras: caso uma cabeça seja cortada — ou seja, 5 PVs perdidos através de ataques cortantes —, no turno seguinte nascem duas cabeças novas! Isso acrescenta R+1, PdF+1 e +5 PVs ao total do monstro! Uma hidra nunca pode ter mais de dez cabeças.

D20: ND 7; Besta Enorme, Tend. Neutra; DVs 8d10+40; PVs 104; Inic +1; Desloc. 6m, 6m Nadando; CA 15 (-2 tamanho, +1 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: 8 mordidas +8 (dano 1d10+4 cada); Qualidades Especiais: Olfato. Testes de Resistência Fort +11, Ref +7, Von +2; For 19, Des 12, Con 20, Int 3, Sab 10, Car 9; **Perícias:** Ouvir +7, Observar +7; **Talentos:** Reflexos em Combate.

Alguns navios foram afundados pela hidra nestas águas. Se os heróis tiverem a idéia de procurar pelo covil submerso do monstro, encontrarão jóias e pedras preciosas no valor total de 10.000 peças de ouro. Entre os tesouros há uma espada longa mágica (uma Arma Especial ou, em **D20**, uma espada longa +3) ou outra arma mágica escolhida pelo Mestre.

5) Emboscada das Aranhas: destas grandes árvores, 2d6 caranguejeiras-gigantes cairão sobre os aventureiros.

Caranguejeiras-Gigantes

3D&T: F1, H2, R3, A1, PdF0

Caranguejeiras não fazem teias, preferindo perseguir as vítimas ou apanhá-las em emboscadas. Seus corpos imitam as rochas, areia ou folhagem do lugar onde ficam de tocaia. Essa camuflagem não pode ser percebida por Infravisão, Ver o Invisível ou Radar — mas personagens com Visão Aguçada têm direito a um teste de H+2 para perceber o bicho. Se não for notada, a aranha tem direito a um ataque livre antes do combate começar. Uma vítima da picada, além de sofrer o dano normal pela Força, deve ter sucesso em um teste de Resistência+1: se falhar, o poderoso veneno digestivo da aranha causa um dano extra de 3d (que não pode ser absorvido com Armadura).

D20: ND 2; Inseto Médio, Tend. Neutra; DVs 4d8; PVs 20 cada; Inic +2; Desloc. 9m, Escalar 6m; CA 15 (+2 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +3 (dano 1d8 e veneno); Ataques Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Imunidade a Veneno, Inseto; Testes de Resistência Fort +5, Ref +3, Von +1; For 11, Des 14, Con 12, Int –, Sab 10, Car 2; **Perícias:** Escalar +10, Esconder-se +17, Saltar +8, Observar +10

Veneno (Ext): o veneno inoculado pela mordida da caranguejeira-gigante causa dano inicial e secundário de 1d4 pontos de Destreza (CD 14 para evitar o efeito).

6) Terror na mata: um urro demoníaco anuncia a aproximação de uma fera gigante, cuja cabeçorra pode ser vista sobre as árvores. É um tiranossauro-rex, o mais temido dos monstros pré-históricos. E está com fome!

Tiranossauro Rex

3D&T: F6, H4, R5, A1, PdF0, Sentidos Especiais (Visão Aguçada e Faro Aguçado)

D20: ND 8; Fera Enorme, Tend. Neutra; DVs 18d10+71; PVs 175; Inic +1; Desloc. 12m; CA 14 (-2 tamanho, +1 Des, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +20 (dano 5d8+13); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Engolir; Qualidades Especiais: Olfato. Testes de Resistência Fort +15, Ref +12, Von +8; For 28, Des 12, Con 19, Int 2, Sab 15, Car 10; **Perícias:** Ouvir +11, Observar +11

7) Armadilha dos Gnolls: o grupo de heróis é pego em uma emboscada por 2d6 gnolls. Eles estão armados com machados e espadas longas.

Gnolls

3D&T: F2, H2, R2, A1, PdF1

D20: ND 1; Humanóide Médio (Gnoll), Tend. Caótica e Má; DVs 2d8+2; PVs 11 cada; Inic +0; Desloc. 6 m; CA 17 (+1 natural, +4 brunea, +2 escudo grande); Ataques: Corpo a corpo: machado de guerra +3 (dano 1d8+2); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 20m; Testes de Resistência Fort +4, Ref +0, Von +0; For 15, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 8; **Perícias:** Ouvir +2, Observar +2; **Talentos:** Prontidão

8) **Planta Abraçadora:** um grande arbusto localizado nesta vegetação parece normal mas, com a aproximação de qualquer criatura a menos de 3m, ele a agarrará e amarrará com seus caules fibrosos e espinhosos.

Após acertar o primeiro ataque, a planta passa a causar dano automático por Força nas rodadas seguintes. Os outros personagens não podem libertar o herói preso sem matar a planta. Ela, contudo, estará firmemente enrolada: metade de qualquer dano (arredondado para baixo) causado à planta é aplicado à vítima.

Planta Abraçadora

3D&T: F3, H3, R2, A0, PdF0, 5 PVs, Vulnerabilidade (calor/fogo)

D20: ND 3; Planta Média, Tend. Neutra; DVs 4d8+12; PVs 32; Inic +0; Desloc. 0m; CA 16 (+6 natural); Ataques: Corpo a corpo: caules +7 (dano imobilizar, ver texto); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Esmagar; Qualidades Especiais: Planta, Percepção às Cegas, Vulnerabilidade a

Fogo; Testes de Resistência Fort +7, Ref +1, Von +2; For 20, Des 10, Con 16, Int -, Sab 13, Car 9

Agarrar Aprimorado (Ext): quando planta abraçadora ataca uma vítima, ela usa todos seus caules para Agarra-la. Pode fazer a manobra Agarrar sem provocar um ataque de oportunidade. A vítima agarrada sofre 1d6+7 pontos de dano por esmagamento nas rodadas seguintes, até se libertar ou a planta ser destruída.

Vulnerabilidade a Fogo (Ext): a planta abraçadora sofre uma penalidade de -2 em jogadas de Resistência contra qualquer ataque ou magia com base em fogo.

9) Ilha dos Piratas: esta ilhota serve como esconderijo para 3d6+2 piratas, que ergueram aqui uma vila. São quatro pequenas construções: um alojamento, um armazém de armas e alimentos, um depósito para os tesouros (contendo 6.000 peças de ouro em moedas, jóias e pedras preciosas) e a casa do Capitão Aristan, o comandante pirata. Aristan luta com uma espada longa mágica.

Piratas

3D&T: F1, H2, R2, A0, PdF0, 8 PVs, Arena (Navios), Sobrevivência no Mar, Crime

D20: ND 2; Humanóide Médio, Ladino 2º, Tend. Caótica e Má; DVs 2d6+2; PVs 11; Inic +6; Desloc. 9m; CA 14 (+2 Des, +2 Corselete de couro); Ataques: Corpo a corpo: sabre +3 (dano 1d6+1) ou espada curta +3 (dano 1d6+1); Ataques Especiais: Ataque Furtivo (+1d6); Qualidades Especiais: Evasão; Testes de Resistência Fort +3, Ref +5, Von +0; For 12, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8; **Perícias:** Abrir Fechaduras +7, Acrobacia +7, Arte da Fuga +7, Avaliação +7, Furtividade +7, Intimidar +4, Observar +5, Operar Mecanismo +7, Ouvir +5, Procurar +7, Usar Cordas +7; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada, Grande Fortitude

Capitão Aristan

3D&T: F1, H3, R2, A0, PdF1, 10 PVs, Arma Especial, Arena (Navio), Sobrevivência no Mar, Crime

D20: ND 5; Humanóide Médio, Ladino 5º, Tend. Caótica e Má; DVs 5d6+5; PVs 29; Inic +7; Desloc. 9m; CA 16 (+3 Des, +2 Corselete de couro batido obra-prima); Ataques: Corpo a corpo: espada longa +7 (dano 1d8+4); Ataques Especiais: Ataque Furtivo (+3d6); Qualidades Especiais: Evasão, Esquiva Sobrenatural (Bônus de Des na CA); Testes de Resistência Fort +2, Ref +7, Von +3; For 14(+2), Des 17(+3), Con 13(+1), Int 15(+2), Sab 10, Car 14(+2); **Perícias:** Acrobacia +10, Avaliação +6, Blefar +10, Equilíbrio +10, Escalar +10, Esconder-se +10, Intimidar +10, Natação +10, Profissão (marinheiro) +8, Senso de Direção +8, Sentir Motivação +8, Usar Cordas +10; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Esquiva

10) Espreita do Tigre: do meio da floresta surge um tigre-dentes-de-sabre, que ataca os heróis.

Tigre-Dentes-de-Sabre

3D&T: F3, H3, R3, A1, PdF0, 18 PVs

Tigres fazem até três ataques por turno: duas garras (Força-1d) e uma mordida (Força).

D20: ND 8; Animal Enorme, Tend. Neutra; DVs 16d8+48; PVs 123; Inic +2; Desloc. 12 m; CA 16 (-2 tamanho, +2 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +18 (dano 2d4+8 cada) e mordida +13 (dano 2d6+4); Ataques Especiais: Salto, Agarrar Aprimorado, patas traseiras 2d4+4; Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +13, Ref +12, Von +11; For 27, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10; **Perícias:** Saltar +11, Ouvir +3, Furtividade +9, Observar +3, Natação +11

11) Ataque dos Macacos: do alto árvores um bando de 3d6 macacos ataca os heróis, atirando cocos, ossos e galhos de árvore. Eles estão nos galhos mais finos, e só podem ser atacados com projéteis. Não há como lutar com eles corpo-a-corpo (exceto voando). Quando o primeiro macaco cair, todos os outros fugirão gritando.

Macacos

3D&T: F0, H1, R0, A0, PdF1, 1 PV, Arena (Árvores)

D20: ND 1/6; Animal Pequeno, Tend. Neutra; DVs 2d8; PVs 6 cada; Inic +2; Desloc. 9m, 9m Escalando; CA 13 (+1 tamanho, +2 Des); Ataques: Corpo a corpo: mordida +2 (dano 1d3) e A Distância cocos ossos ou galhos +5* (dano 1d4); Ataques Especiais: Arremesso; Testes de Resistência Fort +2, Ref +4, Von +1; For 11, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 5; **Perícias:** Equilíbrio +10, Escalar +13, Esconder-se +13, Ouvir +4, Observar +4. *Estes macacos estão tão habituados a arremessar coisas em seus inimigos que recebem um bônus de circunstância de +2 para suas jogadas de ataque.

12) Perigo na Praia: 2d6 homens-caranguejo abandonam suas tocas na areia para investir contra os heróis.

Homens-Caranguejo

3D&T: F1, H1, R1, A2, PdF0, 5 PVs, Anfíbio

Estes monstros fazem dois ataques por rodada com suas terríveis pinças, causando dano igual a Força+1d.

D20: ND 1; Humanóide Médio (Aquático) Tend. Neutra; DVs 2d8+4; pvs 9 cada; Inic +0; Desloc. 6m, Natação 12m; CA 16 (+6 Natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 pinças +3 (dano 1d6+1); Testes de Resistência Fort +5, Ref +0, Von +0; For 13, Des 10, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 5; **Perícias:** Observar +1, Ouvir +1, Senso de Direção +1

Parte 5 • Enfrentando o Guardião

Como em todo mapa de tesouro que se preze, o "X" marca o local. Quando os heróis atingirem qualquer hexágono vizinho a este, o medalhão entregue pelo velho começará a brilhar. O Mestre pode aumentar ou diminuir o

raio de alcance do medalhão, a seu critério, para ajudar ou dificultar a busca.

Este ponto fica na base de uma montanha, e aqui se localiza o santuário onde está guardada a primeira parte do Disco dos Três. É uma caverna que penetra na montanha, e a entrada foi esculpida na rocha como uma enorme caveira humana — o que, sem dúvida, deu nome à ilha.

O interior da caverna é escuro e os aventureiros devem providenciar fontes de luz. Depois de percorrer a caverna por algum tempo, chegam a uma vasta câmara circular. Inscrições e desenhos nas paredes de pedra representam a luta de antigos heróis contra várias criaturas maléficas. Clérigos, personagens com a Perícia Idiomas ou outros que por algum motivo saibam ler escrituras antigas (os testes ficam a critério do Mestre) descobrem que as pinturas e inscrições simbolizam a luta do Bem contra o Mal.

Perto da extremidade oposta da câmara está um altar onde repousa a primeira parte do Disco dos Três. Mas, quando os heróis avançam para pegá-la, o Guardião do Disco abandona seu esconderijo nas sombras. Seu aspecto é demoníaco: tem o corpo massivo de um urso, com chifres de bode e asas membranosas de morcego. Embora seja inteligente e capaz de falar, o Guardião não poderá ser convencido (exceto com rolagens de dados MUITO boas!) de que os heróis foram enviados pelos mesmos deuses que o criaram. Ele inevitavelmente atacará.

O Primeiro Guardião

3D&T: F3, H4, R4, A4, PdF4 (calor/fogo), 22 PVs, Armadura Extra (Frio/Gelo, Calor/Fogo, Elétrico), Invulnerabilidade (Químico), Resistência a Magia, Levitação

O Guardião pode fazer três ataques por rodada: duas garras (dano por Força -1d) e mordida (dano por Força). A mordida também pode ser substituída por um Ataque Especial com os chifres (F+2, H-1), ou um disparo de chamas pela boca. As chamas só podem ser usadas a cada 1d6 rodadas (esse é o tempo que levam para "recarregar").

D20: ND 7; Extra-Planar Grande: Tend. Neutra e Má; DVs 6d8+30; PVs 58; Inic +3; Desloc. 9m, Voando 15m (Pobre); CA 16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +13 (dano 1d6+8), mordida +8 (dano 1d8+4) ou chifres +8 (dano 1d4+4); Ataques Especiais: Sopro; Qualidades Especiais: Imunidades, Redução de dano 15/+2, Resistências, RM 17, Visão no Escuro; Testes de Resistência Fort +10, Ref +5, Von +6; For 27, Des 17, Con 21, Int 8,

O Disco dos Três

Sab 12, Car 8; **Perícias:** Escalar +13, Identificar Magias +5, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Sentir Motivação +10; **Talentos:** Ataque Poderoso, Reflexos Rápidos

Sopro (Sob): uma vez a cada 1d6 rodadas, o Guardião pode lançar um cone de fogo com até 9m de comprimento e 3m de largura, que causa 3d6 pontos de dano (teste de Reflexos com CD 18 para metade do dano).

Imunidades (Sob): o Guardião é totalmente imune a veneno e ácido.

Resistências (Sob): o Guardião possui Resistência 20 contra Fogo, Frio e Eletricidade.

O Guardião pode atacar com suas garras e com a mordida, ou com suas garras e seus chifres. Embora seja inteligente, ele é compelido a lutar contra quem quiser se apossar do objeto que está guardando.

Após a derrotar o Guardião (vamos esperar que sim!), os heróis poderão pegar uma parte do Disco dos Três. Esta parte foi criada para representar a Neutralidade, e somente poderá ser tocada por um personagem Neutro. Não revele esse detalhe aos jogadores, deixe qualquer um deles tentar. Se o personagem que tocar no disco não for Neutro, sofrerá um choque violento (6d6 pontos de dano), que não pode ser absorvido com Armadura, mas com direito a um teste de Resistência para reduzir esse dano à metade. Em **D20**, um personagem que possuir a parcela Boa ou Má na tendência sofrerá dano de 6d6, que pode ser reduzido com um teste de Fortitude com CD 19.

De posse desta parte do Disco, os heróis devem retornar ao ponto de desembarque. Lembre-se de que, se ainda não mataram o monstro na área 4, devem fazê-lo agora — ou Kersley se recusará a voltar. Durante a viagem marítima de volta, reutilize as tabelas de condições do tempo e encontros errantes.

Parte 6 • A Tumba Sagrada

A Tumba Sagrada é o local de descanso de um antigo guerreiro, escolhido anteriormente pelos deuses para deter Sartan e restaurar o equilíbrio da balança entre o Bem e o Mal. Lá se encontra a segunda parte do Disco.

A Tumba fica ao norte de Malpetrim, a três dias de viagem a cavalo — ou nove dias a pé. É uma viagem tranqüila, através de planícies e matas esparsas, mas o Mestre pode rolar 1d6 e usar os seguintes encontros para que os jogadores não fiquem entediados:

1-2) Gigante: na colina ao longe os heróis vêem um gigante se aproximando. Quando chega mais perto, percebem que ele tem duas cabeças! Também segura duas clavas, uma em cada mão, sendo a clava da esquerda bem maior. Quando a cabeça de um lado morrer, o braço correspondente deixará de lutar.

Gigante Bicéfalo

3D&T: F10, H3, R6, A4, PdF10

O gigante bicéfalo pode fazer dois ataques por rodada quando usa suas duas clavas, ou um ataque por rodada com PdF quando arremessa pedras.

D20 (ettin): ND 5; Gigante Grande, Tend. Caótica e Má; DVs 10d8+20; PVs 76; Inic +3; Desloc. 12m; CA 18 (-1 tamanho, -1 Des, +7 natural, +3 gibão de peles); Ataques: Corpo a corpo: 2 clavas grandes +12/+7 (dano 1d10+6 cada) ou À Distância 2 lanças curtas +5/+0 (dano 1d8+6); Ataques Especiais: Combater com Duas Armas Superior; Testes de Resistência Fort +9, Ref +2, Von +3; For 23, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 11; **Perícias**: Ouvir +10, Procurar +0, Observar +10; **Talentos**: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão

3-4) A Maldição: os personagens são atacados durante a noite por um bando de 1d6 lobisomens.

Lobisomens

3D&T: F2(3), H3, R2, A1(2), PdF0, 8 PVs, Licantropo, Monstruoso, Vulnerabilidade a magia, armas mágicas e armas de prata

D20: ND 4; Metamorfo Médio, Tend. Caótica e Má; DVs 2d10+4; PVs 20; Inic +4 ou +6; Desloc. 9m ou 15m; CA 12 (+2 natural) ou 16 (+2 Des, +4 natural); Ataques: Corpo a corpo: espada curta +2 (dano1d6) ou Corpo a corpo*: mordida +5 (dano1d6+1); Ataques Especiais: Imobilizar, Maldição da Licantropia*; Qualidades Especiais: Empatia com lobos*, Olfato*, Redução de Dano* 15/prata; Testes de Resistência Fort +10, Ref +5, Von +2; For 13, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 10, Car 10; **Perícias**: Esconder-se +3, Ouvir +14, Furtividade +4, Procurar +8, Observar +14, Sobrevivência +0; **Talentos**: Iniciativa Aprimorada, Luta as Cegas e Acuidade com Arma (mordida, na forma de lobo ou híbrida).

Quando há dois números, o segundo se refere à forma híbrida ou de lobo. As habilidades também são para essas formas. Em forma humana, estes lobisomens têm 11 em For, Des e Con e 10 em Int, Sab e Car.

5-6) O Ataque da Estátua: durante a travessia de uma mata, surge no meio do caminho uma estátua de pedra coberta de trepadeiras. E a estátua de um grande guerreiro que empunha uma espada de duas mãos. Quando os heróis se aproximarem, ela atacará.

Estátua Viva

3D&T: F5, H2, R6, A4, PdF0, Construto, Armadura Extra (corte/perfuração)

D20: ND 5; Construto Grande, Tend. Neutra; DVs 7d10; pvs 45; Inic -1; Desloc. 6m; CA 22 (-1 tamanho, -1 Des, +14 natural); Ataques: Corpo a corpo: espada larga+9 (dano 2d6+6); Qualidades Especiais: Construto, Meio dano de armas cortantes e perfurantes; Testes de Resistência Fort +3, Ref +2, Von +3; For 22, Des 8, Con -, Int -, Sab 11, Car 1

Depois da viagem, os heróis chegam à Tumba, que foi escavada diretamente na base de uma montanha rochosa — lembrando a entrada do santuário da Neutralidade, na Ilha da Caveira. Apenas uma entrada é visível pelo lado de fora. O interior está escuro, e os aventureiros devem providenciar alguma fonte de luz.

1) Entrada: este sinuoso corredor, esculpido na pedra bruta, levará os personagens até o interior do templo. No final do túnel há uma grande porta dupla, gravada com desenhos parecidos com aqueles vistos no santuário da Ilha da Caveira: eles representam uma batalha, com um grupo de figuras lutando pelo Bem, vestidas em belas armaduras, contra o Mal, representado por criaturas terríveis e de aparência cruel, enquanto um terceiro grupo parece querer manter um certo equilíbrio, certamente pela Neutralidade.

A porta não está trancada, mas ficou fechada durante séculos e está emperrada. Será necessária a força de várias pessoas para abri-la: três personagens devem ter sucesso simulaneamente em seus testes de Força. (Em **D20**, os personagens precisam passar em um teste de Força contra CD 25.)

Assim que a porta se abrir, será liberado no corredor um gás de odor terrível. Todos os heróis devem fazer um teste de Resistência: aqueles que falharem serão atacados por fortes tonturas, ânsias e fraqueza, sofrendo penalização de F-1 pelas próximas 1d6 horas. Em **D20**, os personagens devem fazer um teste de Fortitude contra CD 15 ou perderão 1d6 pontos de Força por 1d6 horas.

2) Sala de Entrada: esta grande sala está totalmente vazia, exceto pelas sempre presentes gravuras nas paredes. Há uma única porta na parede norte, destrancada (marcada com um "T"), que pode ser aberta sem problemas — mas abrir a porta aciona uma armadilha! Uma

explosão de fogo mágico detonará no centro do aposento, como uma bola de fogo, causando 3d6 pontos de dano a todos os ocupantes. Uma Esquiva (ou teste de Reflexos, CD 17) permite reduzir o dano à metade.

3) Câmara da Estátua: este grande aposento é a câmara principal da tumba. Todas as portas estão emperradas, mas aqui só é necessária a força de um único personagem para abri-las (com um teste bem-sucedido, é claro). Uma vez nesta sala, o medalhão mágico entregue por Dahriol começará a brilhar — indicando que a próxima parte de Disco está por perto.

No centro da sala (marcado no mapa com uma estrela) há uma estátua de pedra: as inscrições no pedestal dizem que ela pertence ao guerreiro que descansa neste local. Quando alguém se aproximar da estátua, ela ganhará vida e atacará com uma espada longa.

Estátua do Guerreiro

3D&T: F4, H3, R6, A3, PdF0, Construto, Armadura Extra (corte/perfuração)

D20: ND 5; Construto Médio, Tend. Neutra; DVs 8d10; PVs 50; Inic +0; Desloc. 6m; CA 20 (+10 natural); Ataques: Corpo a corpo: espada larga+8 (dano 1d8+6); Qualidades Especiais: Construto, Meio dano de armas cortantes e perfurantes; Testes de Resistência Fort +5, Ref +2, Von +4; For 20, Des 10, Con -, Int -, Sab 11, Car 1

4) Covil das Serpentes: desta porta emana um constante chiado, parecido com o de uma cachoeira. Assim que a porta for aberta, contudo, irá revelar uma massa rastejante de enormes cascavéis. Centenas! Milhares!

1d6 Serpentes sibilantes escapam da sala durante cada rodada em que a porta permanece aberta, e atacam os heróis. Elas continuam saindo até que alguém tenha a boa idéia de fechar a porta...

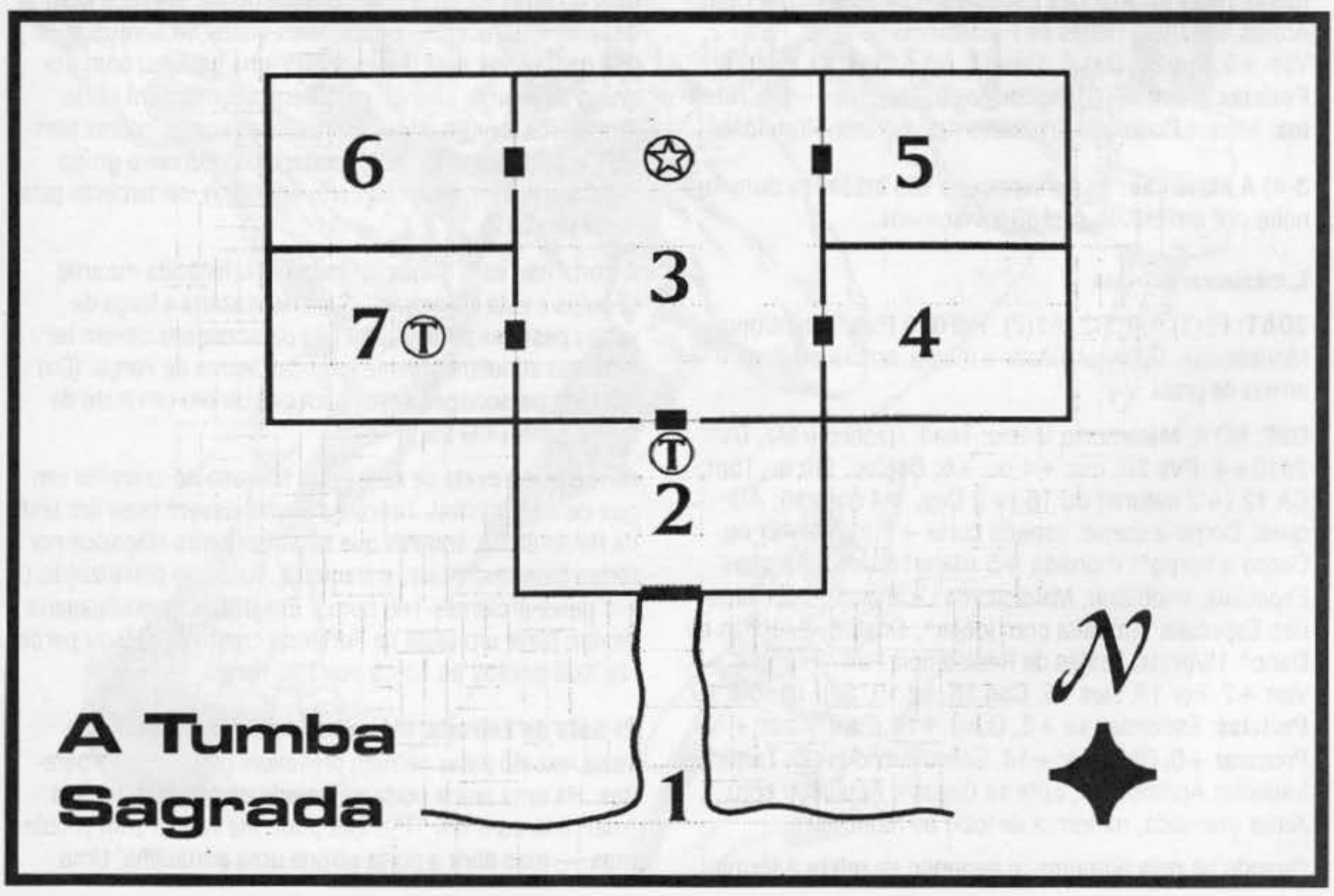
Cascavéis

3D&T: F0, H1-3, R1, A0, PdF0

O veneno da cascavel não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada. Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

D20: ND 1/2 ; Animal pequeno, Tend. Neutra; DVs 1d8; pvs 6 (cada); Inic +3; Desloc. 6m, 6m Escalando; CA 17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +4 (dano1d2-2 e veneno); Ataques Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +2, Ref +5, Von +1; For 6, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2; **Perícias:** Equilíbrio +11, Escalar +12, Esconder-se +15, Ouvir +9, Observar +9; **Talentos:** Acuidade com Arma (mordida)

Veneno (Ext): o CD para o teste de Fortitude contra o



veneno da cascavel é 11, o dano inicial e secundário é de 1d6 pontos de Constituição temporários.

5) Sarcófago Maldito: um esquife descansa no centro desta sala. Sua tampa é pesada, e um personagem deve fazer um teste de Força-1 para removê-la (ou Força com CD 18). No interior do sarcófago está um cadáver mumificado, com roupas de servo: é o criado pessoal do antigo guerreiro. A múmia irá se levantar e atacar assim que a tampa for aberta.

Múmia

3D&T: F3, H2, R3, A3, PdF0, Água 2, Trevas 3, Terra 2, Invulnerabilidade a todos ataques (exceto magia e armas mágicas), Maldição

Múmias são cadáveres especialmente embalsamados e preparados para resistir à passagem dos séculos. Uma série de rituais funerários garante à sua alma uma viagem tranqüila ao Reino dos Mortos. Infelizmente, às vezes algum tipo de maldição impede que o espírito da múmia deixe este mundo, resultando em um tipo de morto-vivo muito mais poderoso que simples esqueletos e zumbis.

Além das imunidades normais, múmias podem sofrer dano APENAS por fogo, magia e armas mágicas. Suas garras, além de causar dano normal, exigem que a vítima seja bem-sucedida em um teste de Resistência: se falhar, vai contrair uma doença pestilenta que provoca em TODOS os testes um redutor de -1. Essa doença é considerada uma maldição, e afeta apenas criaturas vivas.

Algumas múmias também podem exalar uma aura mágica de medo. Elas podem usar a magia Pânico (com alcance igual à sua Resistência) como uma habilidade natural, sem gastar PVs.

D20: ND 3; Morto-Vivo Médio, Tend. Leal e Má; DVs 6d12+3; pvs 53; Inic -1; Desloc. 6m; CA 18 (-1 Des, +8 natural); Ataques: Corpo a corpo: punho +6 (dano1d6+4 e podridão de múmia); Ataques Especiais: Podridão, Desespero; Testes de Resistência Fort +2, Ref +1, Von +7; For 17, Des 8, Con - , Int 6, Sab 14, Car 15; **Perícias:** Esconder-se +8, Ouvir +9, Furtividade +8, Observar +0; **Talentos:** Prontidão, Vitalidade

6) A Câmara do Guardião: nesta sala, sentado em uma grande poltrona, está o cavaleiro da Tumba — que, para o espanto dos personagens, não está morto! Parece bem vivo, e igualmente ameaçador. Assim que os heróis entrarem, ele saltará da poltrona para lutar, dizendo:

"Hah! Emissários do Deus do Mal! Não conseguirão me iludir, pois conheço todos os seus truques. Preparem-se para ser enviados para junto de seu deus! Morte aos seguidores de Sartan!!!"

Os heróis podem tentar convencer o guerreiro de que não são emissários de Sartan, mas isso será muito difícil. Se mostrarem o medalhão entregue por Dahriol, o guerreiro simplesmente não o reconhecerá. Caso os heróis sejam extremamente convincentes (e consigam resultados ÓTIMOS em suas rolagens de dados), o guardião se acalmará por algum tempo. No entanto apenas a presença de um personagem com a Vantagem Paladino (em **D20**... hmm... precisa mesmo dizer?) e alguns bons testes podem convencer o Guardião de uma vez por todas.

O Segundo Guardião

3D&T: F3, H4, R5, A3, PdF0, 20 PVs, Arma Especial (Sagrada, Ataque Especial (Força, Preciso), Imortal

D20: ND 9; Humanóide Médio, Guerreiro 9º, Tend. Leal e Boa; DVs 9d10+18; PVs 72; Inic +6; Desloc. 6m; CA 19 (+2 Des, +7 Cota de Malha +2); Ataques: Corpo a corpo: espada longa +19/+14 (dano 1d8+11, 17-19 x2); Qualidades Especiais: Talentos; Testes de Resistência Fort +8, Ref +5, Von +4; For 19 (+4), Des 14 (+2), Con 15 (+2), Int 14 (+2), Sab 13 (+1), Car 13 (+1); **Perícias:** Cavalgar +6, Conhecimento (Religião) +7, Diplomacia +4, Escalar +3, Intimidar +4, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +4, Saltar +3, Sentir Motivação +5; **Talentos:** Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Especialização em Arma (espada longa), Especialização, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Trespassar

Caso os heróis vençam ou convençam o Segundo Guardião, poderão apanhar sobre sua mesa a segunda parte do Disco. Esta parte foi criada para representar o Bem, e somente poderá ser tocada por um personagem Bom. Se um personagem Neutro ou Mau tocar essa parte do disco sofrerá um choque violento, perdendo 6d6 pontos de dano. Um teste de Resistência ou Fortitude com CD 19 reduz à metade.

Quando um personagem Bom apanhar a parte do Disco, o Guardião falará — esteja ele ainda de pé ou estrebuchado no chão, após a batalha:

"Então era verdade! Não são emissários do Mal! Louvados sejam todos os deuses, por me permitirem descansar depois de tanto tempo guardando este importante artefato. Agora posso repousar..."

E o Guardião, assim como todos os seus pertences, se desmanchará em um punhado de cinzas. Azar de quem achou que ficaria com sua espada mágica!

7) Sala do Tesouro: esta sala está abarrotada de moedas de ouro, jóias e alguns objetos como espadas e escudos. O único detalhe é que, logo à frente da entrada, há uma armadilha no chão (marcada com um "T").

Detectar e/ou desarmar a armadilha exige testes de H-2 para personagens como a Pericia Crime (ou CD 25). Caso isso não seja feito, os heróis que entrarem na sala vão acionar um mecanismo que dispara 1d6 dardos envenenados e muito afiados para cada personagem dentro da sala.

Cada personagem precisa fazer uma Esquiva (ou Reflexos,

CD 15) para evitar metade dos dardos (arredonde para cima). Depois, após sofrer 1 ponto de dano por cada dardo (sem absorver com Armadura), cada vítima deve fazer um teste de Resistência (ou Fortitude, CD 15) para cada dardo recebido. Qualquer falha deixa a vítima paralisada durante 1d6+6 minutos — ou até que seja curado de alguma forma, com magias que anulem venenos ou removem paralisia.

Todas as moedas na sala são de ouro, um total de 10.000 peças. Demais jóias presentes aqui valem 6.000 peças de ouro. As armas contidas na sala são: três arcos longos; duas espadas longas, sendo que uma delas é uma Arma Especial (em **D20**, uma espada longa +1); uma espada curta; um escudo mágico que oferece A+1 (ou um escudo grande +2) e uma adaga amaldiçoada (Arma Especial, Maldita; em **D20**, é uma adaga -2).

Com a segunda parte do Disco, os heróis já podem retornar à cidade para descansar e tratar de seus ferimentos — ou então partir diretamente para as Cavernas Escuras, onde está o Terceiro Guardião, e a terceira parte do Disco.

Parte 7 • As Cavernas Escuras

A viagem para as Cavernas Escuras leva vários dias a cavalo ou a pé, na direção norte — não importando se o ponto de origem é Malpetrim ou a Tumba Sagrada, pois a distância é praticamente mesma. O Mestre pode usar esse tempo para que os heróis recuperem Pontos de Vida, descansem, etc.

Além disso, em ambos os trajetos, os heróis terão que atravessar uma pequena parte das terríveis Montanhas Uivantes. A travessia das montanhas levará metade do tempo total da viagem, seja feita a pé ou a cavalo.

As Montanhas Uivantes receberam este nome devido a um misterioso vento gelado, que sopra na região durante o ano todo. Esse vento torna o clima das montanhas verdadeiramente glacial, com gelo e neve por toda parte. Mas o Mestre pode esquentar um pouco as coisas rolando 1d6 nos encontros a seguir:

1-2) Lobos da Estepe: durante a noite, enquanto os personagens descansam, serão atacados por uma matilha de 1d6 lobos brancos. São lobos da estepe, um tipo raro de criatura, mas relativamente comuns nas Uivantes: eles atacam com um sopro de ar gelado, semelhante a uma pequena baforada de dragão branco.

A pele desses animais é valiosa, podendo ser vendida por 5.000 peças de ouro se estiver em boas condições (ou seja, sem buracos de espada!).

Lobo das Estepes

3D&T: F1, H2, R2, A1, PdF3 (frio/gelo), Invulnerabilidade (frio/gelo)

Estes lobos podem usar seu sopro ao mesmo tempo em que estão mordendo, contra um mesmo alvo. Ou seja, atacam ao mesmo tempo com F e PdF.

D20: ND 5; Fera Mágica Grande (Frio): Tend. Neutra e Má; DVs 6d10+18; PVs 64; Inic +5; Desloc. 15m; CA 15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +9 (dano1d8+6); Ataques Especiais: Sopro Gelado, Imobilização; Qualidades Especiais: Olfato, Subtipo Frio; Testes de Resistência Fort +8, Ref +6, Von +3; For 18, Des 13, Con 16, Int 9, Sab 13, Car 10; **Perícias:** Esconder-se +6*, Ouvir +9, Furtividade +7, Observar +9, Sobrevivência +1*; **Talentos:** Prontidão, Iniciativa Aprimorada. * Sua pelagem natural dá aos lobos das estepes um bônus racial de +7 em testes de Esconder-se em áreas de neve e gelo. Eles também recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo olfato.

Sopro Gelado (Sob): cone de frio, 5m de comprimento, a cada 1d4 rodadas, causa 4d6 pontos de dano, metade se a vítima passa em um teste de Reflexos contra CD 16. Esses lobos podem usar seu sopro ao mesmo tempo em que estão mordendo, contra um mesmo alvo.

2) Urso Branco: durante a travessia das montanhas, os personagens serão atacados por um casal de ursos brancos que caçam.

Urso Branco

3D&T: F4, H2, R3, A1, PdF0, Anfíbio, Armadura Extra (frio/gelo)

D20: CD4; Animal Grande: Tend. Neutra; DVs 8d8+32; PVs 72; Inic +1; Desloc. 12m, 9m Nadando; CA 15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +13 (1d8+8 cada) e mordida +8 (dano 2d8+4); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado; Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +10, Ref +7, Von +3; For 27, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6; **Perícias:** Esconder-se -2*, Ouvir +4, Observar +7. * A pelagem dos ursos brancos dá um bônus racial de +12 em testes de Esconder-se em áreas de neve e gelo.

3) Homem-das-Neves: os personagens são atacados por um abominável homem-das-neves.

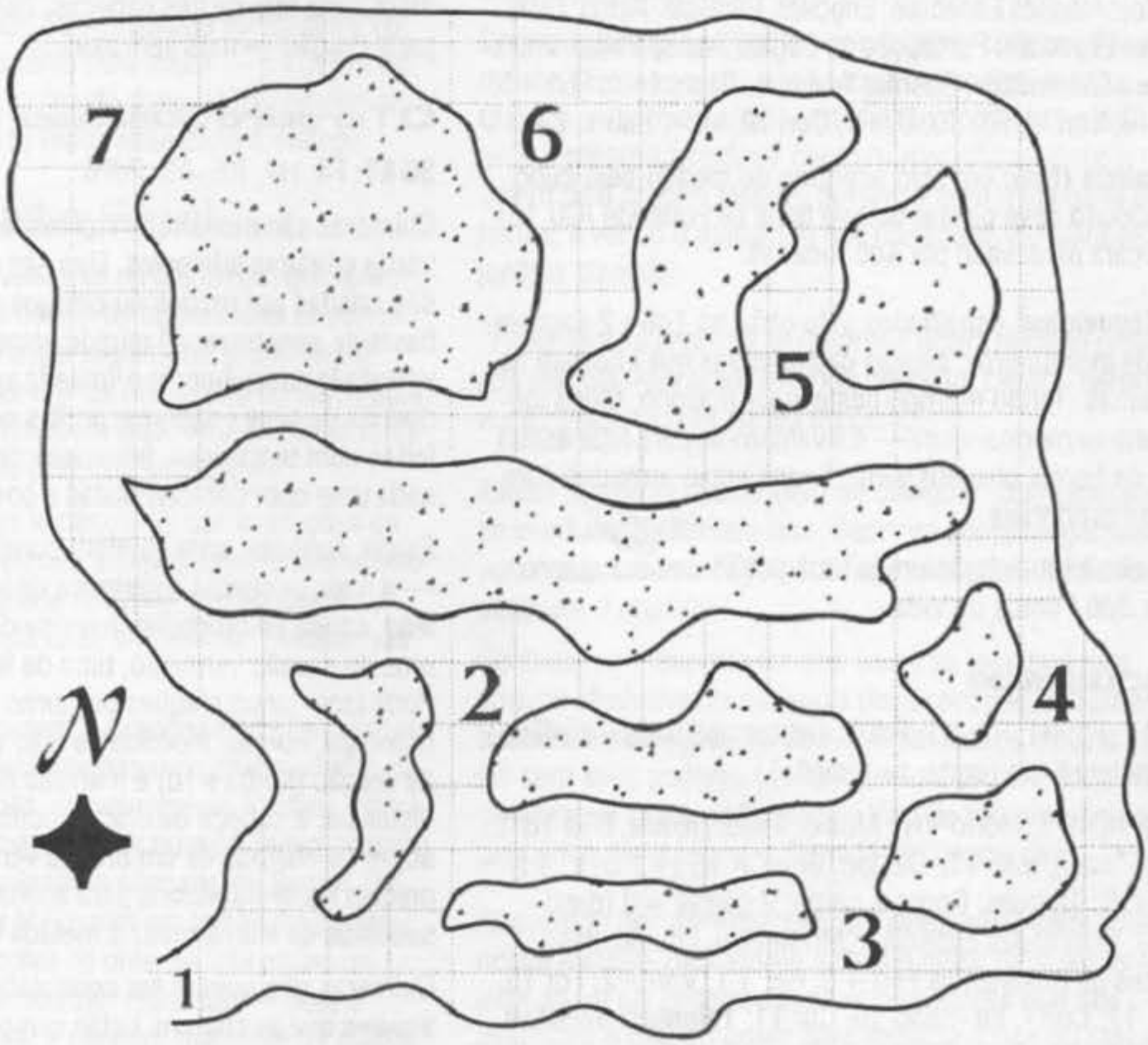
Homem-das-Neves

3D&T: F2, H2, R6, A1, PdF0, Ataque Especial (Força), Arena (regiões geladas), Armadura Extra (frio/gelo)

D20: ND2; Humanóide Grande (Frio): Tend. Caótica e Neutra; DVs 6d8+18; 45 PVs; Inic +2; Desloc. 9m; CA 14 (-1 tamanho, +2 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +9 (1d6+5 cada) e mordida +4 (dano 1d6+2); Ataques Especiais: Imobilizar Aprimorado, Dilacerar; Qualidades Especiais: Olfato, Subtipo Frio; Testes de Resistência Fort +10, Ref +7, Von +3; For 23, Des 15, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 12; **Perícias:** Esconder-se +14*, Ouvir +4, Observar +1, Sobrevivência +4, Furtividade +6. * A coloração da pelagem do homem-das-neves dá um bônus racial de +12 em testes de Esconder-se em áreas de neve e gelo.

Dilacerar (Ext): se o homem-das-neves acerta uma mesma vítima com suas duas garras ele pode tentar Imobilizar

As Cavernas Escuras



essa vítima sem causar um ataque de oportunidade. Na rodada seguinte, ele começará dilacerar a vítima, causando o dano máximo de seus ataques a cada rodada (ele ainda terá que acertar a vítima com uma jogada de ataque, mas lembre-se de que o alvo está imobilizado).

Depois da acidentada viagem através das Montanhas Uivantes, os heróis chegam à entrada das Cavernas Escuras — que, como as outras, fica na base de uma montanha, ainda nas Uivantes. Como o nome diz, a caverna está imersa em escuridão: os heróis terão que providenciar tochas, lampiões ou outras fontes de iluminação. Lembre-se de que o amuleto mágico brilhará quando eles estiverem próximos do objetivo, mas cabe ao Mestre decidir essa proximidade e a intensidade do brilho do amuleto (ou seja, se serve ou não como iluminação para o grupo).

1) Entrada: a passagem desce, levando os heróis para as profundezas da caverna. As gravuras com histórias da batalha dos agentes do Bem, Mal e Neutralidade também estão presentes ali — mas desta vez parecem pinturas primitivas, feitas por homens-das-cavernas.

2) Morcegos Gigantes: nesta área os personagens serão atacados por um bando de 3d6 morcegos-gigantes. Eles atacam de forma inusitada: primeiro tentam apagar as tochas do grupo com esterco, depois aproveitam a escuridão para lutar em vantagem. Se o grupo não está usando tochas, os monstros atacam assim normalmente.

Morcegos-Gigantes

3D&T: F1, H3, R2, A0, PdF0, 8 PVs, Levitação, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar)

D20: ND1; Animal Médio: Tend. Neutra; DVs 2d8+2; PVs 14 cada; Inic +2; Desloc. 3m, Vôo 15m; CA 14 (+2 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +4 (dano 1d4+1); Qualidades Especiais: Percepção às Cegas; Testes de Resistência Fort +4, Ref +2, Von +1; For 12, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 12, Car 4; **Perícias:** Ouvir +9, Furtividade +6, Observar +9; **Talentos:** Acuidade com Arma (mordida)

3-Cubo Gelatinoso: nesta área perambula um imenso cubo gelatinoso, muito maior que qualquer outro já visto pelos heróis. A ameaça rastejante atacará os heróis assim que os encontrar, provavelmente surpreendendo-os (1-4 em 1d6).

Cubo Gelatinoso

3D&T: F0, H0, R5, A1, PdF0, Membros Elásticos, Paralisia

Qualquer personagem tocado pelo cubo gelatinoso (exceto Construtos) deve ter sucesso em um teste de Resistência-1, ou ficará paralisado até ser curado.

D20: ND 3; Limo Grande: Tend. Neutra; DVs 4d10+36; pvs 64; Inic -5; Desloc. 5m; CA 3 (-2 tamanho, -5 Des); Ataques: Corpo a corpo: pancada +1 (dano 1d6+4 mais 1d6 ácido); Ataques Especiais: Engolfar, Paralisia, Ácido; Qualidades Especiais: Percepção às Cegas, Transparente, Imunidade a Eletricidade, Gosma; Testes de Resistência Fort +5, Ref -4, Von -4; For 10, Des 1, Con 19, Int -, Sab 1, Car 1

Paralisia (Ext): um alvo acertado ou tocado pelo cubo gelatinoso deve passar em um teste de Fortitude (CD 18), ou ficará paralisado por 4d6 rodadas.

4) Esqueletos: espalhados pelo chão há 1d6+2 esqueletos de aventureiros, vítimas das criaturas que infestam as cavernas. Tendo morrido neste lugar maligno, todos tornaram-se mortos-vivos — e levantam-se para lutar assim que os heróis chegam perto. Todos estão armados com espadas normais.

Um dos esqueletos carrega uma poção de cura que recupera 3d6 Pontos de Vida.

Esqueletos

3D&T: F1, H1, R1, A1, PdF0, Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Armadura Extra (corte, perfuração)

D20: ND 1/3; Morto-Vivo Médio: Tend. Neutra; DVs 1d12; PVs 7 cada; Inic +5; Desloc. 9m; CA 13 (+1 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +0 (dano 1d4); Qualidades Especiais: Morto vivo, Imunidades; Testes de Resistência Fort +0, Ref +1, Von +2; For 10, Des 12, Con -, Int -, Sab 10, Car 11; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada

Imunidades: esqueletos são imunes a frio. Também sofrem apenas metade do dano causado por armas de corte e perfuração.

5) Covil da Gárgula: neste local os heróis encontrarão o que parece ser uma estátua de aspecto diabólico. Na verdade, é uma gárgula que atacará os aventureiros.

Gárgula

3D&T: F2, H4, R3, A3, PdF0, Construto, Levitação, Sentidos Especiais (Infravisão), Maldição, Monstruoso

D20: ND4; Fera Mágica Média (Terra): Tend. Caótica e Má; DVs 4d10+16; PVs 43; Inic +2; Desloc. 13m, 23m Voando (média); CA 16 (+2 Des, +4 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +6 (dano 1d4). mordida +4 (dano 1d6), chifres +4 (dano 1d6); Qualidades Especiais: Redução de Dano 15/+1, Imobilizar-se; Testes de Resistência Fort +8, Ref +6, Von +1; For 11, Des 14, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 7

Imobilizar-se (Ext): uma gárgula pode ficar imóvel de tal forma que pode passar por uma estátua, podendo atacar suas vítimas de surpresa. É necessário um teste de Observar (CD 20) para perceber que é uma gárgula e não uma estátua.

6) A Câmara do Guardião: este é o local onde repousa a terceira parte do Disco dos Três. Ela está sobre um altar demoníaco, feito de ossos e crânios humanos. Mas, para chegar ao altar, os heróis terão que passar pelo Terceiro Guardião. É um monstro mágico conhecido como quimera, uma fera de três cabeças, parte leão, parte bode e parte dragão — mas sem asas.

O Terceiro Guardião

3D&T: F4, H4, R5, A3, PdF6

Quimeras são monstros mágicos feitos com partes de várias criaturas diferentes. Elas não ocorrem naturalmente: são criadas por magos ou clérigos poderosos e loucos o bastante para trazer ao mundo estes seres grotescos. A variedade das quimeras é limitada apenas pela imaginação doentia de seus criadores: gorilas com asas de águia, lobos com tentáculos, tubarões com garras de lagosta... cada uma com Características e poderes diferentes.

Existe, contudo, uma quimera considerada "verdadeira" — a mais poderosa e perigosa de todas. Tem corpo de leão, cauda de crocodilo, asas de dragão e três cabeças: uma de dragão vermelho, uma de leão e uma de bode. Pode fazer cinco ataques por turno com as duas garras (dano por Força), mordida de leão (Força+2d), mordida de dragão (Força+1d) e marrada de bode (Força). À distância, a cabeça de dragão pode atacar com o mesmo sopro de chamas de um dragão vermelho verdadeiro: não precisa testar Habilidade para acertar, e uma esquiva bem-sucedida da vítima reduz à metade o dano normal.

Quimeras não podem ser controladas, nem mesmo por aqueles que as criaram. Estão sempre furiosas e enlouquecidas, atacando qualquer criatura que encontrem. Normalmente ficam aprisionadas com grossas correntes nos lugares que devem proteger, ou apenas expostas em jaulas para o deleite de seus insanos criadores.

D20: ND 7; Fera Mágica Grande: Tend. Caótica e Má; DVs 9d10+27; pvs 89; Inic +1; Desloc. 9m ; CA 16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +12 (dano 2d6+4), mordida +10 (dano 1d8+2), cabeçada +10(dano 1d8+2), 2 garras +10 (dano 1d6+2); Ataques Especiais: Sopro; Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +9, Ref +7, Von +4; For 19, Des 13, Con 17, Int 4, Sab 13, Car 10; **Perícias:** Esconder-se +4, Ouvir +9, Observar +9; **Talentos:** Prontidão, Ataque Múltiplo

Sopro (Sob): a cabeça de dragão vermelho pode — uma vez a cada 1d4 rodadas — soprar um cone de fogo de 6m de comprimento, que causa 3d8 pontos de dano, ou a metade para quem passar em um teste de Reflexos (CD 17).

Vencendo o Guardião, os heróis poderão pegar a última parte do Disco. Esta parte foi criada para representar o Mal, e somente poderá ser tocada por um personagem Mau. Se algum personagem Neutro ou Bom tocar essa parte do disco sofrerá um choque violento, perdendo 6d6 pontos de dano, ou metade com um teste de Resistência (ou Fortitude, CD 19) para metade do dano.

7) Armadilhas de Pedra: jogue 1d6. Se o resultado obtido for 3 ou menos, um punhado de pedras cai do teto e causa 2d6+2 pontos de dano em um personagem, escolhido aleatoriamente. Se o resultado for igual a 4 ou mais, a quantidade de pedras será maior — e TODOS os heróis sofrem 2d6+2 pontos de dano. Uma Esquiva ou teste de Reflexos (CD 15) reduz esse dano à metade.

Parte 8 • Luta Final

Se as aventuras foram vencidas na ordem em que foram apresentadas, os heróis devem ter agora todas as partes do Disco dos Três. Claro que alguém no grupo terá a "brilhante idéia" de tentar unir as três partes do disco para ver o que acontece: se tentarem isso, uma estranha força repulsora impede que os pedaços se toquem.

Verifique se os jogadores lembram-se das instruções de Dahriol: eles deveriam retornar a Malpetrim e procurar pelo clérigo Gesry, que os guiaria na luta final para manter o equilíbrio da balança. Luta final, sim senhor! Pensou que tinha acabado?

Quando os heróis retornarem, a Grande Feira estará encerrada, pois muitos dias terão se passado desde o início da aventura. Mais de um mês, provavelmente. O clima estará muito diferente, com ameaçadoras nuvens de tempestade rolando no céu, prenunciando a chegada de Sartan. Os heróis devem vasculhar Malpetrim em busca do clérigo. Se tentaram fazer isso antes de obter as três partes do Disco, a busca não terá nenhum resultado — pois o medalhão não funcionará, e nenhum habitante da cidade já ouviu falar do tal sacerdote.

Gesry estará na praça da cidade, perto da mesma fonte onde os aventureiros encontraram o profeta Dahriol. Ele aparenta ser um humano com seus 30 anos de idade, e veste-se como um Clérigo do Panteão — um sacerdote devotado a todos os deuses, sem seguir nenhum culto específico. Na verdade, o homem parece bem familiar: é exatamente igual a Dahriol, mas bem mais jovem!

Como os heróis não sabem que falaram com um deus menor, talvez pensem que se trata da mesma pessoa. Quando se aproximarem, o medalhão começará a brilhar — e o mesmo acontece com um medalhão idêntico, usado pelo próprio clérigo. Surpreso com a chegada dos heróis, e vendo o medalhão que carregam, ele cairá de joelhos dizendo:

"Finalmente a profecia se cumpriu! Agora poderei provar aos deuses meu amor e minha devoção! Digam, heróis, vocês trouxeram as partes do Disco?"

Talvez os heróis desconfiem do clérigo e não respondam de imediato. Se fizerem isso, Gesry irá choramingar sem parar coisas como *"Oh, não! Tudo está perdido! Sartan destruirá o mundo!"*

Contudo, se a resposta for sim, Gesry se levantará para abraçar efusivamente os heróis (faça com que isso pareça bastante embaraçoso...). Se estiverem feridos, poderá curá-los com seus poderes (neste momento ele tem condições de restaurar todos os Pontos de Vida de todos no grupo, e também curar qualquer enfermidade). Depois dirá:

"Devemos nos apressar! Sartan ainda não interferiu em nossa missão, deixando o trabalho difícil para vocês — mas agora ele ordenará a seus seguidores que nos destruam o quanto antes para impedir o uso do Disco. Venham comigo."

O Disco dos Três

Os heróis devem acompanhar o clérigo. Ele irá guiá-los para fora da cidade, na direção de um antigo templo que fica a meio dia de viagem.

No caminho, entretanto, o grupo será atacado pelas forças de Sartan: o ataque será feito por 1d6 esqueletos, que erguem-se da própria terra para enfrentar os heróis. São enormes, muito maiores que esqueletos humanos, e devem ter pertencido a gigantes. Os esqueletos estão armados com grandes clavas.

Esqueletos Gigantes

3D&T: F3, H2, R4, A1, PdF0, 20 PVs cada, Invulnerabilidade (frio/gelo), Armadura Extra (corte, perfuração)

D20: ND2; Mortos-Vivo Enormes: Tend. Neutra; DVs 4d12; PVs 30 cada; Inic +5; Desloc. 12m; CA 13 (-2 tamanho, +1 Des, +4 natural); Ataques: Corpo a corpo: clava enorme +4 (dano 2d6+4); Qualidades Especiais: Morto vivo, Imunidades; Testes de Resistência Fort +1, Ref +2, Von +4; For 18, Des 12, Con -, Int -, Sab 10, Car 11; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada

Após os heróis derrotarem os primeiros adversários, poderão continuar a viagem sem maiores problemas. Os heróis chegam ao local indicado pelo clérigo, e tudo que podem ver é um grande descampado. Mas então, diante de seus olhos, o ar começa a tremular — e um grande templo surge do nada.

Gesry se ajoelha para agradecer ao Panteão pelo milagre, e você se aproximam. Os clérigos e sacerdotes do grupo perceberão algo estranho nesse templo: suas gravuras indicam que essa casa de adoração tem estima para com todos os deuses do Panteão, algo raro em Arton. Há imagens de todos os deuses — inclusive os mais cruéis e malignos — em perfeita harmonia.

O interior do templo ostenta uma única e gigantesca sala circular, com quadros de todos os deuses. Então, distraídos pela infinidade das pinturas, só pouco depois vocês notam que um clérigo vestido de negro está orando junto a um altar central. Ele fala em uma língua desconhecida, faz gestos estranhos com as mãos, e um grande círculo de luz começa a se formar no alto. Gesry se alarma:

"É um cultista de Sartan! Está abrindo um portal para que ele chegue a este mundo. Temos que detê-lo!"

Infelizmente, antes que os aventureiros possam fazer qualquer coisa, 3d6 pessoas encapuzadas surgem às suas costas. Todos são cultistas de Sartan, empunhando espadas e usando cotas de malha sob os mantos negros.

Aquele que parece o líder está usando uma meia armadura de placas de metal e empunha uma maça grande e pesada. Antes de atacar, ele grita: *"Destruam o Disco! Morte a todos os inimigos de Sartan!"*

Cultistas de Sartan

3D&T: F2, H2, R2, A1, PdF0, 10 PVs

D20: ND 2; Humanóide Médio, Guerreiro 2º, Tend. Leal e Má; DVs 2d10+4; PVs 19 cada; Inic +5; Desloc. 6m; CA 16 (+1 Des, +5 cota de malha); Ataques: Corpo a corpo: espada curta +6 (dano 1d6+2); Qualidades Especiais: Talentos; Testes de Resistência Fort +5, Ref +1, Von +1; For 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8; **Perícias:** Escalar +0, Saltar +0 ; **Talentos:** Esquiva, Foco em Arma (Espada curta), Iniciativa Aprimorada

Líder dos Cultistas

3D&T: F2, H2, R2, A2, PdF0, 12 PVs, Arma Especial (Ataque Especial)

D20: ND 4; Humanóide médio, Guerreiro 4º, Tend. Leal e Má; DVs 4d10+8; PVs 38; Inic +5; Desloc. 6m; CA 17 (+7 meia armadura); Ataques: Corpo a corpo: maça pesada +11 (dano 1d8+6); Qualidades Especiais: Talentos; Testes de Resistência Fort +6, Ref +2, Von +4; For 16, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8; **Perícias:** Escalar +3, Saltar +3; **Talentos:** Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Arma (maça pesada), Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Vontade de Ferro

Quando os heróis conseguem derrotar os seguidores de Sartan, o portal está quase inteiramente aberto. Um vulto enorme que pode ser descrito como "alguma coisa" se aproxima. Gesry alerta sobre o perigo:

"Sartan está chegando! Depressa! Unam agora as três partes do Disco, e joguem no portal."

Desta vez, quando os aventureiros tentam juntar as três partes do artefato, elas se unirão em uma única peça de ouro — sem sinais de emendas, como se nunca houvesse sido dividida.

Agora um dos heróis deve tentar arremessar o disco no portal, fazendo um teste de H-1 ou PdF-1, o que for melhor (em **D20**, um ataque à distância usando o medalhão como projétil, devendo acertar CA 18).

Em caso de falha (e é melhor que não aconteça!), Sartan consegue se aproximar mais: surge no portal a imagem de um rosto gigantesco, a face de um mal indescritível, com vermes rastejando sobre sua pele repugnante. À simples visão de tal imensidão demoníaca, todos os personagens Bons perdem 1 ponto em duas de suas Características, à escolha do Mestre. A redução dura até o dia seguinte, quando o jogador deve fazer um teste de Resistência para cada ponto perdido: se falhar, a perda terá sido permanente.

Em **D20**, personagens que tenham a parcela Boa em sua tendência recebem um nível negativo; um teste de Resistência de Fortitude (CD 19) deve ser feito no dia seguinte. Em caso de falha, a perda é permanente.

Deve-se, então, recuperar o Disco e fazer outro arremesso: outra falha indicará a perda de mais dois pontos em Características (ou um novo nível negativo), como antes. Desviar os olhos é inútil: para sofrer os terríveis efeitos enfraquecedores, basta SABER que aquele horror está ali!

Quando o portal é finalmente atingido pelo Disco, o rosto macabro de Sartan se contorce de dor. Uma voz ecoará pelo templo:

"NÃO! NÃO DE NOVO!"

Um clarão vai cegar temporariamente os heróis sobreviventes. Quando puderem enxergar de novo, vão se encontrar de volta ao descampado. O templo terá sumido, sem deixar sinais de que tenha existido um dia. O clérigo de Sartan está ali, morto, bem como todos os cultistas (mesmo os que não foram mortos pelos heróis). O sol começa a brilhar através das nuvens que se dissipam. O clima parece retornar ao normal.

Aliviados com o fim de tudo, os personagens notam que há mais alguém no grupo: lá está o profeta Dahriol, em sua aparência idosa, diante de um clérigo estupefato que olha para uma versão mais velha de si próprio. Ele tem o Disco nas mãos, e diz:

"Vocês conseguiram, meus filhos. Sartan foi detido uma vez mais. Agora cuidarei para que as partes do Disco sejam guardadas novamente, até que outro grupo de heróis seja necessário para restaurar o equilíbrio. E agora, como prometi, que a sorte dos deuses esteja com vocês!"

O velho clérigo/deus menor desaparece, aparentemente sem deixar sinais da recompensa que prometeu. Mesmo aqueles que perderam suas habilidades (ou receberam níveis negativos) não as recuperaram. Contudo, os heróis percebem que cada um deles carrega agora um medalhão dourado: uma inscrição no medalhão diz que ele atenderá a um desejo!

Agora cada jogador deve decidir o que fará com seu desejo: pode guardá-lo para mais tarde, ou usá-lo para recuperar habilidades (ou níveis) perdidos. Cada medalhão pode conceder um Desejo para seu dono — exatamente como a magia de mesmo nome, mas sem nenhuma perda de Pontos de Vida. Em **D20**, os medalhões podem conceder um Desejo para cada personagem, funcionando exatamente como um Anel dos Três Desejos, mas apenas com uma "carga".

Claro que os heróis podem usar seus desejos para outras coisas, como ficarem muito (mais) ricos ou serem reis. Cabe ao Mestre decidir se esse tipo de desejo será atendido, ou limitar o que os medalhões podem fazer — mas, depois de vencer tantos perigos, até que um aventureiro merece um pequeno reino para reger. Afinal, eles salvaram Arton!

O (Quase) Imortal

Publicada na revista DRAGÃO BRASIL #14, esta aventura de Grahal Benatti se passava originalmente no mundo de Forgotten Realms • Os Reinos Esquecidos, o mais conhecido cenário de campanha do jogo Advanced Dungeons & Dragons. Mystra, a Deusa da Magia de Forgotten, aparece agora substituída por Wynna, a Deusa da Magia de Arton. Esta aventura marcou a estréia de alguns personagens que mais tarde se tornariam importantes no mundo de TORMENTA, como a centaura Odara, o mago Aleph Olhos Vermelhos e o xamã kobold Auk.

Esta é uma aventura para personagens com pouca experiência, planejada justamente como ponto de partida para uma campanha em Arton, o mundo de Tormenta. Ela é própria para 4 a 6 personagens novatos (5 pontos) em 3D&T, ou de 1º nível em D20. Em caso de grupos muito pequenos, com três ou mesmo dois jogadores, o Mestre pode permitir personagens um pouco mais poderosos (7-8 pontos ou 2º-3º nível).

Parte 1 • Mago Moribundo

A história começa nas proximidades de Malpetrim. Não é difícil para o Mestre encontrar pretextos para que o grupo esteja ali — a cidade é praticamente o mais conhecido foco de aventureiros no Reinado. Talvez eles tenham vindo para a tradicional Grande Feira, ou então fazem contatos ou preparativos para sua primeira grande aventura.

Quando o sol desperta, os aventureiros preparam-se para mais um dia de trabalho. Como novatos, eles com certeza ainda não tiveram muita chance de sair por aí afugentando goblins e enchendo os bolsos de tesouros; portanto, quando não estão treinando suas habilidades com armas e feitiços, eles provavelmente precisam trabalhar para viver! Esta é uma boa chance para que cada jogador decida o passado e objetivos de seu personagem: se ele nasceu nesta vila, ou veio de uma terra distante para estudar magia com um mago local, ou foi enviado pelos clérigos da ordem para cuidar de um templo...

Seja como for, pela manhã um grupo de agricultores sai para trabalhar nas lavouras (talvez um dos aventureiros esteja entre eles, ou tenha parentes entre eles). No caminho, encontram uma estranha construção que não estava ali no dia anterior: uma muralha cercando uma área de quase cem metros quadrados, com uma passagem dando acesso ao interior, mas sem nenhuma porta.

No interior da estrutura há muitos cadáveres de kobolds (ou coisas que um dia foram kobolds, antes de receber uma magia nas fuças) e um homem pequeno, agonizante, de túnica colorida e estranhos olhos vermelhos.

Os lavradores colocam o homem em sua carroça e retornam com ele para Malpetrim, na esperança de que um clérigo ou curandeiro local (talvez um dos personagens jogadores) possa ajudá-lo . No entanto, qualquer esforço parece em vão: magias e técnicas de cura normais não surtem efeito algum. Ele pode morrer a qualquer momento (na verdade, se nada for feito, isso ocorrerá no dia seguinte).

"Não adianta — diz Aleph, ofegante. — *Aquilo que os deuses fazem, nenhum de seus servos pode desfazer. É impossível, por maior que seja sua fé."*

Reunindo o que resta de suas força, Aleph revela sua curiosa história...

Aleph Olhos Vermelhos é um dos mais poderosos magos do mundo conhecido — dizem, capaz de rivalizar até mesmo com Vectorius ou Talude. No entanto, ele não conquistou esse status com empenho ou aprendizado: simplesmente recebeu seu poder de Wynna, a Deusa da Magia, uma divindade conhecida por seu comportamento caprichoso, exótico e imprevisível (em outras palavras: uma deusa um tanto maluquinha). Ela, sem mais nem menos, decidiu que tornaria Aleph um mago estupidamente poderoso.

Assim, o mago recebeu de Wynna uma graça que é também uma maldição: Aleph teria poderes assombrosos e seria para sempre imortal, mas nunca em sua vida poderia separar-se de seu amuleto, um presente ofertado pela própria deusa. Se tal coisa acontecer, o mago cairá doente e morrerá em pouco tempo, a menos que o artefato seja recuperado.

O amuleto usado por Aleph não pode ser destruído ou anulado por meios mortais. Mas também não emana

magia alguma, nem oferece imortalidade ou magia para qualquer outra pessoa que usá-lo. É apenas um símbolo — o verdadeiro poder vem de Wynna, que pode "fechar a torneira" quando bem entender. Wynna está pronta para tomar de volta sua dádiva como castigo pela falta de cuidado com sua linda jóia.

Poucos sabem sobre a imortalidade de Aleph. Talude tem conhecimento sobre sua existência, mas Vectorius apenas ouviu rumores sobre ele. O grande poder do mago é mantido em segredo pelo próprio — ele prefere uma vida solitária, viajando pelo mundo, e raramente passando duas vezes pelo mesmo lugar. A única lembrança que as pessoas guardam de sua passagem é a mortiça e insólita cor avermelhada de seus olhos, um efeito colateral causado pela bênção da deusa. (*"Ahn, acho que assim ele fica mais charmoso..."*)

Aleph dedica sua vida eterna a desvendar os segredos do mundo, aprendendo tantas formas de magia quanto possível. Apesar da imensa energia bruta oferecida por Wynna, ele realmente conhece poucas magias — mas tem todo o tempo do mundo para dedicar-se ao estudo de mais e mais feitiços.

Infelizmente, a bênção de Wynna acabou tornando Aleph muito arrogante e descuidado (dizem que ele já era assim antes). Ele acredita que nada em Arton pode feri-lo ou matá-lo — o que, em grande parte, não deixa de ser verdade. E agora isso pode custar sua vida.

Há poucos dias, em algum ponto de Malpetrim, Aleph viajava através de uma floresta, sozinho, tendo como companhia apenas sua montaria fantasmagórica — um cavalo sobrenatural criado por magia. Seu poder era mais que suficiente para fazer com que o animal voasse como um pégaso, mas preferiu o nível do solo. Então foi emboscado por um bando de kobolds.

Kobolds? Bah! Uma "pequena" demonstração de seus poderes foi suficiente para derrubar dois terços do grupo de assaltantes, colocando os outros para correr em fuga alucinada. Supondo que a ameaça teve fim, Aleph encontrou (na verdade, criou!) uma clareira para montar acampamento. Em sua imensa arrogância, entregou-se à proteção de Wynna e apenas cercou a área com uma rudimentar muralha de pedra criada com magia da Terra (ou Muralha de Pedra em **D20**). Dormiu a céu aberto, sem nenhuma proteção adicional.

Quem podia adivinhar que os kobolds sobreviventes seriam corajosos — ou estúpidos — o bastante para voltar e escalar os muros?!

Aleph acordou sobressaltado, no exato momento em que um daqueles detestáveis seres removia o amuleto de seu pescoço. Sonolento e confuso, disparou feitiços em todas as direções. Abateu quase todos os ladrões, mas uns poucos conseguiram pular o muro de pedra e sumir na floresta — inclusive aquele que pegou o amuleto de Wynna. Aleph apenas teve tempo de invocar um feitiço e abrir uma passagem no muro (Criar Passagens) antes que seu corpo começasse a ser tomado por fortes dores. Era Wynna cobrando o preço pela perda do amuleto. Que fim desgraçado teria! Um dos magos mais poderosos de Arton, vencido por desprezíveis kobolds!

A dor era intensa, e Aleph não conseguia usar seus poderosos feitiços. Mas ainda não havia sido completamente abandonado pelos deuses: por puro milagre, um pequeno grupo de lavradores passou por seu acampamento e viu o mago sofredor. Levaram-no para sua cidade, Malpetrim. Talvez um clérigo pudesse fazer alguma coisa...

Aleph termina de contar sua história — ou apenas parte dela, se achar que os aventureiros locais são demasiado ambiciosos. Com imenso esforço para falar (e para engolir seu orgulho), ele pedirá que recuperem o amuleto roubado pelos kobolds, sempre deixando bem claro que a peça funciona APENAS COM ELE!

Caso os aventureiros perguntem sobre pagamento, Aleph resmunga algo sobre "a desprezível ambição de criaturas inferiores por bens materiais" e oferece todo o dinheiro que carrega consigo — exatas 900 peças de ouro e 1.300 de prata. A imensa quantidade de moedas está em uma Mochila do Espaço Infinito, um item mágico capaz de acomodar 500 quilos ou 4.000 litros, mas que pesa menos de 20 quilos (em **D20**, é uma Mochila de Carga 3). Aleph tem outros itens, escondidos em envelopes dimensionais que ele pode alcançar com as magias certas — mas certamente não pode apanhá-los agora.

Aleph Olhos Vermelhos

3D&T: F0, H1, R2, A0, PdF0, 10 PVs, Arcano, Imortal, Fogo 6, Água 5, Ar 5, Luz 5, Terra 5, Trevas 5. Quando encontrado pelos jogadores, Aleph está com 0 PVs e em estado Muito Fraco, capaz apenas de falar. Nenhuma forma de descanso, medicina ou cura mágica consegue restaurar seus

PVs. Morrerá em 3d6 horas.

D20: Mago 18º: ND 18; Humanóide Médio, Tend. Neutra e Boa; DVs 18d4+36; PVs 76; Inic +2; Desloc. 9m; CA 12 (+2 Des); Ataques: Corpo a corpo: ataque de toque +9/+4 (dano de acordo com a magia); Qualidades Especiais: Magias, Imortal; Testes de Resistência Fort +8, Ref +8, Von +9; For 10, Des 15, Con 14, Int 19, Sab 09, Car 14; **Perícias:** Alquimia +14, Concentração +13 (+7 no momento), Conhecimento (Arcano) +25, Conhecimento (História) +25, Conhecimento (Os Planos) +25, Conhecimento (Religião) +25, Espionar +25, Identificar Magias +25; **Talentos:** Acelerar Magia, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Itens Maravilhosos, Criar Varinha, Dominar Magia (Mísseis Mágicos, Identificação, Teia, Bola de Fogo), Dominar Magia (Dissipar Magia, Pele Rochosa, Criar Passagens, Lendas e Histórias), Escrever Pergaminho, Especialização, Magia Penetrante, Magias em Combate, Potencializar Magia, Preparar Poções; **Magias por dia:** nível 0 - 4, 1º - 5, 2º - 5, 3º - 5, 4º - 5, 5º - 4, 6º - 4, 7º - 3, 8º - 3, 9º - 2

Quando encontrado pelos jogadores, Aleph está sofrendo os efeitos da perda do medalhão. Tem For 3, Des 3, Cons 3 e 2 PVs. É incapaz de se levantar, fazer magias ou qualquer ação que exija algum esforço (nem mesmo consegue usar a perícia Concentração). Pode apenas falar, e mesmo assim, com muito esforço.

Imortal (Sob): Aleph é imortal, por cortesia de Wynna. Não é afetado por doenças ou qualquer outra forma comum de morte, como inanição, sufocamento, afogamento ou velhice. Ele sempre regenera, no final do turno, uma quantidade de Pontos de Vida exatamente igual ao dano que sofreu. Caso receba dano suficiente para acabar com todos os seus Pontos de Vida de uma só vez, mesmo assim retornará em uma hora, mesmo que não tenha restado nenhum pedaço do corpo (enquanto o mago está "morto", é impossível remover seu medalhão).

Caso o medalhão de Wynna seja removido, Aleph começa a perder 1 ponto em cada atributo físico (For, Des, Con) a cada 1d6 horas, até morrer. Essa condição é irreversível por quaisquer meios, exceto a devolução do medalhão.

Parte 2 • Encontros na Floresta

Quando foi atacado, Aleph atravessava a região de Petrynia conhecida como os Bosques de Allihanna, formada totalmente por floresta tropical. Não é uma área habitada por animais perigosos ou monstros — uma ocasional pantera ou matilha de lobos são o pior que um viajante pode encontrar.

Um ranger, druida ou outro personagem com a Perícia Sobrevivência deve fazer um teste de H+1 (ou CD 15, ou apenas 10 para personagens com o talento Rastrear) para perceber pegadas de kobolds próximas à muralha erguida por Aleph. Com novos testes, será possível segui-las até seu esconderijo.

Um ponto mais distante dos Bosques de Allihanna é habitado por uma tribo de centauros, bastante conhecida na região. Aventureiros locais experientes (caso os personagens tenham chance de consultar algum deles) ou testes de Perícias (Sobrevivência) revelam que os centauros viviam aqui aqui pacificamente, até a recente chegada dos kobolds — e agora as tribos sempre se confrontam.

Para cada hora em que os aventureiros perambulam pela floresta, o Mestre deve jogar 1d6: um resultado 1 indica um encontro com um grupo de 1d6 caçadores centauros; 2 ou 3 indica um encontro com 2d6 kobolds. Se ninguém encontrar a trilha para o acampamento kobold, será preciso circular pela floresta até que um desses eventos ocorra. Lembre-se, cada hora perdida significa que Aleph está mais perto da morte.

Centauros

Grupos de centauros estarão armados com arcos e clavas grandes. Haverá um líder com H3 e 10 PVs (em **D20**, será um ranger de 1º nível) com uma lança. Esse líder será Koltan ou Haromag, os dois caçadores chefes da aldeia.

Os centauros não sabem falar Valkar, o idioma comum, mas os líderes conhecem a língua dos elfos. Caso sejam atacados, um dos centauros foge para alertar a tribo enquanto os outros lutam até a morte. No entanto, abordados pacificamente, os centauros não lutam — especialmente se o grupo explica que está caçando kobolds. De qualquer forma, o centauro líder pede aos heróis que o acompanhem até sua vila — um fato raro, pois sabe-se que os centauros são reclusos. Perguntado a respeito, ele dirá apenas que "a xamã deseja vê-los."

3D&T: F1, H1, R2, A0, PDF2, 8 PVs, Centauro, Sobrevivência na Floresta

D20: ND 3; Humanóide Monstruoso Grande, Tend. Neutra e Boa; DVs 4d8+8; PVs 28; Inic +2; Desloc. 15m; CA 14 (-1 tamanho, +2 Des, +2 natural, +1 escudo pequeno); Ataques: Corpo a corpo: clava grande +7 (dano 1d10+4) ou lança +7 (dano 1d8+4) e 2 cascos +3 (dano 1d6+2); À Distância; arco longo composto +5 (dano 1d8+4); Testes de Resistência Fort +3, Ref +6, Von +5; For 18, Des 14, Con 15, Int 8, Sab 13, Car 11; **Perícias:** Esconder-se +2, Ouvir +4, Furtividade +4, Observar +4, Sobrevivência +5; **Talentos:** Foco em Arma (cascos)

Kobolds

Se houver um encontro com kobolds, um bando deles surgirá de repente nas copas das árvores. São pelo menos 2d6 — e no mínimo em número duas vezes superior ao número de aventureiros, pois são sujeitinhos bem covardes. De uma distância segura, em galhos altos, eles apontam flechas para os aventureiros e exigem rendição.

Caso os personagens se rendam, serão aliviados de seu dinheiro e armas (dano por Força e PdF reduzido em -1d, a menos que lutem sem armas e/ou tenham Adaptador), e levados como prisioneiros até sua aldeia.

Os heróis levam vantagem em uma luta, ainda que sua posição pareça desfavorável. Os kobolds fogem apavorados ao menor sinal de que exista no grupo alguém capaz de usar magia (o encontro com Aleph ensinou-os a ficar BEM LONGE de magos...), ou se a qualquer momento ficarem em desvantagem numérica. Todos os sobreviventes sumirão na floresta — exceto um, o medroso Kix, que rende-se e implora aos "poderosos aventureiros" que poupem sua vida.

Kix vai prometer qualquer coisa que os aventureiros exijam, mesmo que não possa cumprir. Responderá qualquer pergunta, e vai inventar mentiras se não souber a resposta. Não sabe nada sobre amuleto, mas dirá qualquer coisa que desejarem ouvir. O kobold promete levá-los à sua aldeia se não o matarem — e talvez peça também algumas moedas, se perceber algum coração-mole no grupo. Chegando à aldeia, Kix pede para ir embora e desaparece no mato.

3D&T: F0, H1, R1, A0, PDF1, 4 PVs, Inculto

D20: ND1/6; Humanóide Pequeno (Reptiliano), Tend. Ordeira é má; DVs ½d8; PVs 3 cada; Inic +1; Desloc. 9m; CA 15 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural, +2 corselete de couro); Ataques: Corpo a corpo: lança curta -1 (dano 1d6-2) ou À Distância: besta leve +2 (dano 1d8); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade a luz; Testes de Resistência Fort +0, Ref +1, Von +2; For 6, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10. **Perícias:** Ofícios (Fazer Armadilhas) +2, Esconder-ser +8, Ouvir +2, Furtividade +4, Procurar +2, Observar +2; **Talentos:** Prontidão

O acampamento abriga 4d6 kobolds — ou melhor, abrigava. Os aventureiros aparecem no exato instante de uma batalha dos kobolds contra um grupo de 2d6 centauros, que estão rechaçando os invasores de sua floresta.

Se os heróis chegaram à vila como prisioneiros, esta é uma ótima chance para aproveitar a surpresa dos captores e escapar. Se chegaram trazidos por Kix, tanto melhor. Ainda há tempo para ajudar os centauros a liquidar os poucos kobolds que restam, se os aventureiros decidirem ficar ao lado deles.

Este grupo de centauros é o mesmo que teria encontrado os heróis na floresta, no caso de um resultado 1 em 1d6. Eles pedem aos aventureiros que os sigam até sua vila, para falar com a xamã. Se não forem obedecidos, tentarão levá-los a força. Se forem atacados, lutarão enquanto um deles foge para buscar ajuda.

Procurar pelo amuleto de Wynna nos destroços do acampamento será em vão. Ele não está aqui.

Parte 3 • A Vila dos Centauros

Após acompanhar os centauros durante uma hora (não esqueça, Mestre, de manter a contagem do tempo), os aventureiros chegam à Aldeia dos Centauros. Ela fica em uma grande clareira escondida na floresta. Uma cabana coletiva de madeira e palha, além de outras construções menores, abrigam a tribo contra os elementos. Uma plantação e um riacho próximos fornecem vegetais, água e peixe para a aldeia.

A tribo é composta por 5d6+40 centauros, incluindo o grupo de caçadores que trouxe os heróis até aqui. Nem todos estão presentes. As fêmeas são visivelmente mais numerosas; os machos ocupam-se de trabalhos mais perigosos, como caçadores e defensores. São ao todo 2d6+10 machos caçadores, incluindo os dois líderes; 2d6+20 fêmeas, que cuidam da agricultura, tecelagem, cerâmica e outros afazeres domésticos; 1d6+10 filhotes; e uma fêmea druida.

Uma centaura vem saudar os aventureiros, falando com eles em idioma comum. Ela parece jovem demais para liderar uma tribo tão grande. Nota: a centaura usa no pescoço um medalhão que combina com a descrição do amuleto de Aleph.

"São bem-vindos em nossa aldeia — diz ela, com a voz um tanto embargada. — *Sou Odara, xamã de Allihanna e líder desta tribo.*

"Sim, sei que pareço demasiado jovem para merecer este título. As circunstâncias obrigaram-me a assumir mais cedo o cargo que receberia apenas daqui a alguns anos; meu pai Odar, o antigo xamã, foi morto há poucos dias durante um ataque traiçoeiro dos kobolds. Meus poderes são modestos, mas faço o possível para seguir seus ensinamentos.

"Vocês desejam este medalhão que tomamos dos kobolds, não é mesmo? Ora, por favor, não me tomem por tola apenas porque sou jovem. Percebo o intenso brilho em seus olhos quando olham para esta peça, e isso me dá uma idéia de seu valor.

"Pertence a um mago, vocês dizem? Ele está morrendo? Entendo... não, eu nem pensaria em reter a jóia sabendo que poderia custar a vida de alguém. É claro que podem levá-la. No entanto, acredito que seria justo pedir um favor em troca.

"Quando mataram meu pai, os kobolds também roubaram o totem sagrado de nossa tribo. Não podemos recuperá-lo; o covil das criaturas fica em um planalto que nossos cascos não conseguem escalar. Se puderem trazer de volta nosso totem, ficarei muito feliz em trocar a peça por ele."

Odara, Xamã Centaura

3D&T: F2, H2, R2, A0, PdF0, 10 PVs, Centauro, Clericato (Allihanna), Animais, Medicina, Água 1, Código de Honra dos Heróis e da Honestidade

D20: Centaura Druida 1; ND 4; Humanóide Monstruosa Grande, Tend. Neutra e Boa; DVs 4d8+4 mais 1d8+1 PVs 28; Inic -1; Desloc. 15m; CA 10 (-1 tamanho, -1

Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 cascos +3 (dano 1d6+2) ou por magia; Qualidades Especiais: Senso da Natureza, Magias; Testes de Resistência Fort +6, Ref +3, Von +9; For 11, Des 9, Con 13, Int 15, Sab 16, Car 14; **Perícias:** Conhecimento (natureza) +6, Cura +9, Diplomacia +8, Empatia com Animais +8, Senso de Direção +9, Sobrevivência +9; **Talentos:** Grande Fortitude; Magias: 3 de nível 0, 2 de 1° nível

Odara pode usar sua Cura Mágica (extremamente limitada, capaz de curar apenas 1d6 PVs em um personagem) e também sua Medicina para restaurar 1 PV em cada personagem (caso tenha sucesso nos testes, é claro). Em **D20**, Odara já usou uma de suas magias de 1° nível, só restando agora uma Curar Ferimentos Leves.

Os aventureiros também podem optar por um descanso na aldeia (pelo menos 2 horas para recobrar todos os PVs), mas será um risco para a vida de Aleph. Serão alimentados com peixe assado e vegetais frescos. A cortesia com que serão tratados vai variar: centauros não gostam muito de humanos, anões ou minotauros, são neutros com goblins e halflings, e apreciam o contato com elfos. Na verdade, se houver entre os heróis um elfo especialmente carismático (principalmente um bardo), duas ou três jovens fêmeas da tribo devem sentar-se (ou coisa parecida) à sua volta e pedir que conte histórias sobre o "mundo lá fora". Os dois líderes não verão isso com bons olhos...

Uma tentativa de roubar o amuleto de Odara dificilmente seria bem-sucedida. Ela é constantemente vigiada pelos caçadores. Os aventureiros também estão sendo observados com atenção, e se forem surpreendidos roubando a peça... bem, uma luta contra tantos centauros não promete muitas chances de vitória.

Quando decidirem partir, os aventureiros serão escoltados por 1d6 caçadores e um líder até o Planalto dos Kobolds, que fica a mais uma hora de caminhada pela floresta.

Parte 4 • O Planalto dos Kobolds

Para gente de duas pernas, não é tão difícil escalar a elevação e chegar à entrada da toca dos kobolds. Há, entretanto, muitas pedras soltas. Cada aventureiro faz dois testes de H+1 (ou dispensa os testes se tiver as Perícias Esportes ou Sobrevivência) ou Escalar com CD 15. Uma queda na primeira jogada resulta em 1d6-4 (1 ou 2) pontos de dano; na segunda jogada, o dano é de 1d6.

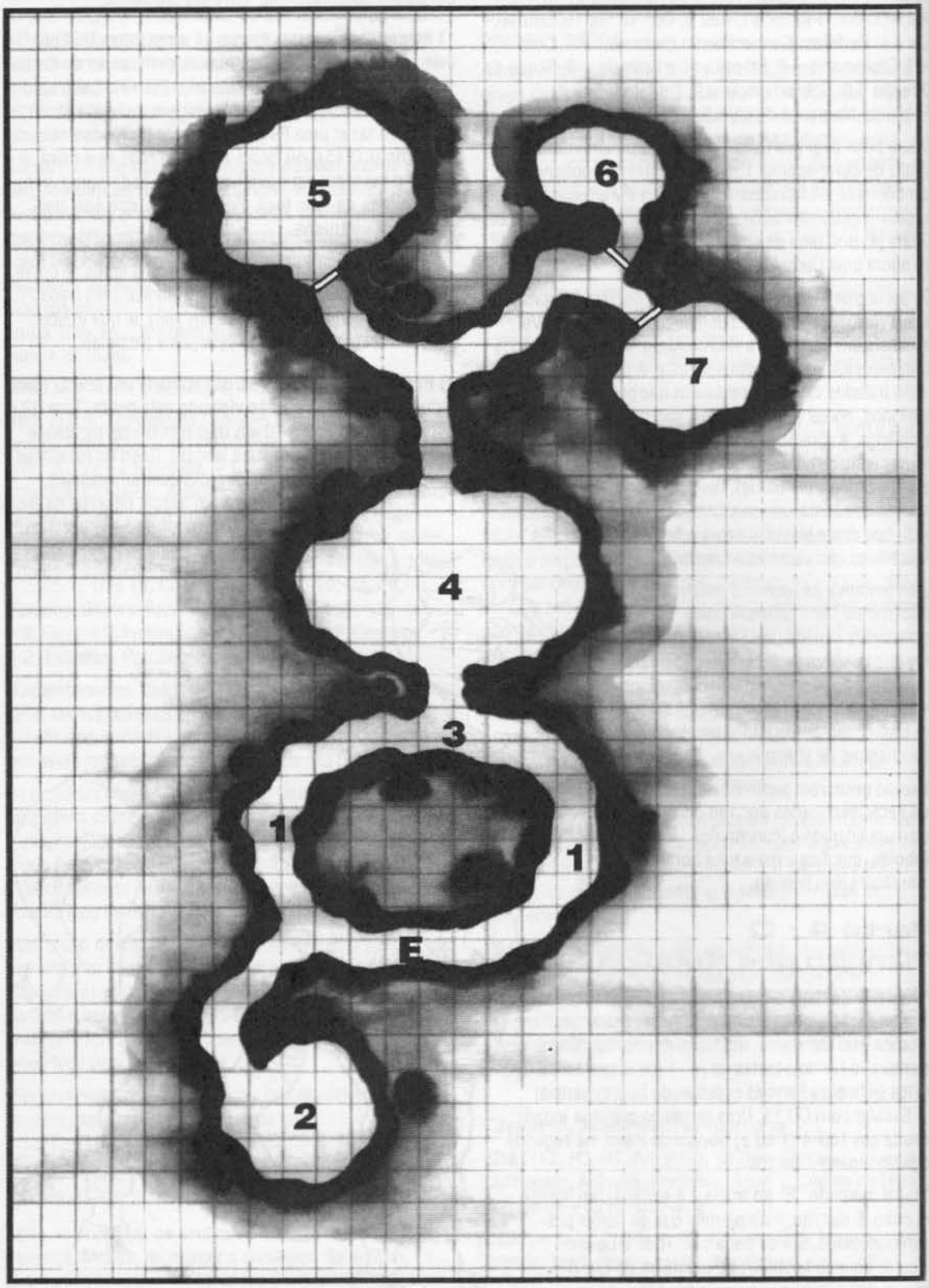
O local marcado "E" no mapa é a entrada, um buraco no chão. É estreito, mas permite que os heróis passem rastejando, um de cada vez. Todo o covil é escuro, pois os kobolds não precisam de luz. A largura dos corredores permite que até duas pessoas caminhem lado a lado, mas em uma situação de combate apenas uma pode lutar de cada vez: os kobolds, por serem pequenos, não têm esse problema.

1) Armadilhas: nestes locais há armadilhas que podem ser detectadas e desarmadas com testes de Crime (ou Procurar e Operar Mecanismo, CD 13). Caso isso não seja feito, o primeiro personagem que passar por aqui deve fazer uma Esquiva ou teste de Resistência de Reflexos (CD 15), ou ficará preso na rede que cairá. A vítima deve fazer um novo teste por rodada para livrar-se. A queda da rede toca alguns sinos, que são alarmes contra intrusos.

2) Mina: os kobolds instalaram-se em uma jazida de cobre, onde estraem lascas de minério para fabricar seus utensílios. Há uma pequena chance (1 em 1d6) de que existam aqui 2d6-2 kobolds cavando com pás e picaretas.

3) Posto de Vigia: dois guardas kobolds um pouco mais fortes que os demais estão vigiando este ponto. Têm H2 e 5 PVs cada, ou Força 10 em D20 (um bônus de ataque +0 e 1d6 de dano com suas lanças). Caso os jogadores tenham soado o alarme, os guardas estarão ausentes, pois foram buscar reforços na área 4. Caso contrário, ainda estarão aqui e tentarão fugir. (Que guardas corajosos, heim?)

A Toca dos Kobolds



4) Sala da Tocaia: esta grande caverna tem pedras espalhadas por toda parte. Se os guardas da área 3 vieram para cá, 3d6 kobolds (incluindo os guardas) estarão escondidos atrás das pedras (recebendo um bônus de A+1, ou +4 na CA por cobertura), esperando para atacar com virotes de besta e pedras. Se os personagens jogadores não soaram o alarme, os kobolds serão surpreendidos e terão que lutar corpo-a-corpo.

5) Lar dos Kobolds: este é o abrigo principal dos kobolds deste covil. Estão aqui 1d6 machos, 4d6 fêmeas (metade da quantidade de machos encontrados até agora) e 1d6 filhotinhos feiosos. Um dos machos adultos usa ornamentos de penas e ossos nas roupas. É o xamã Auk, líder da aldeia.

Auk, Xamã Kobold

3D&T: F0, H1, R1, A0, PDF0, 5 PVs, Clericato, Água 2, Trevas 1, Terra 1

D20: Kobold Clérigo 2; ND 2; Humanóide Pequeno (Reptiliano), Tend. Ordeira é má; DVs 2d8; pvs 9; Inic +0; Desloc. 9m; CA 14 (+1 tamanho, +1 natural, +2 armadura de couro); Ataques: Corpo a corpo: adaga +2 (dano 1d4-2) ou magias (ataque de toque +0); Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade a luz, magias; Testes de Resistência Fort +3, Ref +1, Von +5; For 6, Des 11, Con 11, Int 13, Sab 15, Car 12; **Perícias:** Blefar +5, Esconderser +8, Furtividade +4, Observar +4, Ofícios (Fazer Armadilhas) +6, Ouvir +4, Procurar +2; **Talentos:** Prontidão, Acuidade com Arma (adaga); **Domínios:** Enganação e Mal; **Magias:** 4 de nível 0, 3 magias de 1º círculo, mais uma de Domínio

Auk fará qualquer coisa para que não ocorra combate neste local, pois não quer que as fêmeas e filhotes sejam feridos (afinal, mesmo os mesquinhos kobolds precisam de um líder ajuizado). Ele fala fragmentos de Valkar, e concorda em devolver o totem dos centauros. No entanto, tentará um truque...

O xamã entrega aos aventureiros um velho crânio de cavalo sem valor. Pode funcionar, caso não tenham perguntado a Odara sobre como se parecia o tal totem. Se esqueceram disso, os jogadores devem ser bem-sucedidos em um teste de H-1 (permitido apenas para personagens com Arte, Ciência ou Investigação) ou Conhecimento (religião, CD 20) ou Sentir Motivação (CD 20) para evitar o truque.

Se o truque falhar, o xamã leva os heróis até a área 7 para entregar-lhes a peça verdadeira e então "permitir" que saiam em paz. Um combate neste local fará com que todos os kobolds lutem como loucos, como se possuíssem Fúria (ou recebendo um bônus de H+1 nos ataques e danos), e lutando até a morte.

6) Despensa: a porta deste aposento está trancada, e a chave está com o xamã kobold da área 5. Aqui fica guardada a comida dos kobolds (insetos, lagartos, morcegos e qualquer coisa que possam encontrar) e algumas espadas enferrujadas, além de muitos ratos. O quarto traseiro de um centauro está pendurado em uma das paredes.

7) Câmara do Tesouro: esta porta também está trancada, e a chave está com o xamã. Aqui está o "tesouro" dos kobolds: montes e montes de tranqueiras que os sujeitinhos roubaram por aí. Talheres quebrados, vidros coloridos, canecas, rolhas, peças de armadura, e tudo que a imaginação do Mestre puder bolar.

Em meio a esse lixo todo, as únicas coisas de valor são 8 peças de prata, 30 peças de cobre, um escudo grande, uma espada longa e o totem dos centauros — uma estatueta de madeira, representando uma mulher com cabeça de cavalo. É uma das muitas formas de Allihanna, a Deusa da Natureza.

Os centauros estarão esperando pelos aventureiros ao pé do planalto, para levá-los de volta à aldeia. Isso levará mais uma hora (e depois outra hora para retornarem a Malpetrim). Caso receba de volta o totem, Odara entregará aos heróis o medalhão de Aleph com muita alegria — e, com lágrimas nos olhos, garante que os aventureiros serão sempre bem-vindos em sua aldeia. No entanto, os dois caçadores líderes não compartilham da tolerância de sua xamã: um grupo de caçadores levará os personagens até a orla da floresta "para evitar que se percam".

Parte 5 • A Devolução do Amuleto

Aleph ainda repousa no templo de Marah, sob os cuidados dos clérigos locais, enquanto espera pela volta dos aventureiros. Ainda estará vivo se transcorreram menos de 3d6 horas desde a partida dos heróis.

Mesmo debilitado, quase sem voz, ele está ansioso para saber se eles conseguiram recuperar o amuleto. Ao recolocar o medalhão, todos os seus Pontos de Vida serão restaurados (e seus atributos recuperados), pois esse é o desejo de Wynna. Ele é novamente imortal, e nada pode acabar com sua vida.

Aleph faz uma rápida prece a Wynna, agradecendo pela lição, e prometendo que a arrogância não voltará a dominá-lo. Ele paga aos aventureiros o preço combinado. No entanto, se aceitaram a missão sem exigir pagamento, Aleph será mais generoso — oferecendo um item mágico menor para cada um, à escolha do Mestre (em **D20**, um ou dois itens no valor total de 2.000 peças de ouro).

Em seguida Aleph escolhe um dos aventureiros, toca sua testa com o dedo e lança um feitiço para estabelecer um laço mental. Esse aventureiro poderá chamá-lo se precisar de ajuda, mas apenas uma vez — e somente em caso de extrema emergência.

Aleph ganha contornos brilhantes e desaparece no ar, sem deixar vestígios.

O Monstro Atrapalhado

Esta história foi concebida em três partes (todas publicadas na DB #23 e escritas por Rogério "Katabrok" Saladino) que podiam ser jogadas como aventuras separadas para D&D e AD&D. Localidades como O Pântano dos Juncos e a Mata dos Galhos Partidos — ambas agora situadas no reino de Deheon — apareceram aqui pela primeira vez. O mesmo vale para o Povo-Sapo, o Catoblepas de Inghlblhpholstgt, e o druida Neldor e seus parceiros. Note também que Katabrok, o Bárbaro, aparece em uma das ilustrações originais como um possível personagem jogador.

Esta é uma aventura para 4 a 6 personagens construídos com 5 ou 6 pontos (ou 3º e 5º nível, somando cerca de 18 a 20 níveis no total). Clérigos e guerreiros são essenciais (como sempre, aliás). Caso os jogadores sejam poucos, o Mestre pode permitir personagens um pouco mais poderosos ou alguns NPCs para auxiliar o grupo.

A missão dos heróis é ajudar um outro aventureiro, agora transformado em monstro, a livrar-se dessa terrível maldição. No caminho devem enfrentar um pântano infestado de sapos, e a vingança de um manticora contra um druida. Se o Mestre preferir, pode dar um tom cômico à história utilizando o personagem Torinks — o aventureiro amaldiçoado — como um monstro atrapalhado e desajeitado. A aventura também pode ser usada de forma mais séria, apresentando Torinks como uma figura amargurada.

Além da história principal, as duas outras aventuras que aparecem aqui podem ser usadas separadamente. "O Pântano dos Juncos" e "A Mata dos Galhos Partidos" podem ser facilmente adaptadas para outras campanhas, assim como seus personagens.

Parte 1 • Maranta, Vila dos Mercadores

Tudo começa no pequeno vilarejo de Maranta, situado ao sul de Valkaria, no reino de Deheon — a nação mais importante de Arton. Embora a aventura possa ser baseada em qualquer outro local, suas duas outras localidades (o Pântano dos Juncos e a Mata dos Galhos Partidos) também ficam em Deheon. Se desejar situar a aventura em outro reino ou mundo, o Mestre deve considerar novas localizações para estes lugares.

Maranta é uma cidade jovem, formada por mercadores originários principalmente de Tyrondir, Ahlen e Tollon, aglomerados à beira de uma das grandes estradas que seguem para Valkaria. Por razões desconhecidas (que talvez os jogadores descubram mais adiante), os goblins que infestam a região mais ao sul nunca atacam esta parte da estrada. Assim, considerando o local seguro, os mercadores trouxeram suas famílias, fundaram a vila e deram a ela o nome de Maranta, uma planta encontrada com freqüência na região.

A vila é formada por vinte ou trinta casas simples à volta da praça principal e ao longo das duas principais (e únicas) ruas da cidade: a Rua dos Viajantes é, na verdade, parte da estrada que passa pela vila; a outra é a Rua dos Lenhadores, que vai da praça até a casa do prefeito e continua até a floresta a sul. Os marantenses são amigáveis e de boa índole, vivendo bem como mercadores — negócio que está se mostrando muito lucrativo, o suficiente para fazer a vila crescer. Talvez em poucos anos Maranta se torne uma cidade de porte razoável.

Esta vila não é mencionada em **O Reinado**, mas a Mata dos Galhos Partidos e o Pântano dos Juncos são explicados no capítulo sobre Deheon. Maranta fica próxima de ambos, ao norte da floresta e a leste do pântano.

Assim que os aventureiros chegam à cidade, ansiosos por comida e descanso (ou por outro motivo qualquer), são surpreendidos por uma correria desesperada: pessoas gritam e fogem de algo que parece vir em sentido contrário à chegada dos heróis. Caso consigam deter alguém e perguntar o que está acontecendo, os aventureiros descobrem que estão todos fugindo de "um terrível monstro" que ataca Maranta neste instante.

Supondo que os heróis avancem para desafiar o monstro (ora, se não o fizerem, que tipo de heróis são?), chegam à praça central da cidade e testemunham a seguinte cena: algumas pessoas parecem adormecidas, outras paralisadas, e duas delas têm partes do corpo transformadas em pedra! Mas o que mais chama a atenção é a monstruosa

criatura que se aproxima flutuando a pouca distância do chão: um observador (também conhecido como beholder, em **D&D**), tipo de monstro mágico com muitos olhos e poderes terríveis.

Antes que um combate se inicie (ou, pelo menos, antes que o monstro seja morto...), a criatura rapidamente implora por misericórdia:

"Ei, ei, Ei! Parem com isso! Não me matem! Eu não quero machucar ninguém! Não sou um monstro! Sou um bardo. Fui enfeitiçado. Pelo menos, acho que fui. É verdade! Juro por Tanna-Toh! Precisam acreditar em mim!"

Caso os aventureiros ataquem o monstro assim mesmo, ele não revida os ataques — mas, uma vez que não controla direito seus poderes, vai acidentalmente imobilizar o grupo com seus raios de Sono, Canto da Sereia e Paralisia (ou, em **D20**, Enfeitiçar Pessoas, Sono, Lentidão e Imobilizar Pessoas).

Manter o observador vivo é parte importante da aventura. Se ele for morto pelos heróis, reverte à forma verdadeira (sim, era realmente um bardo) e a história acaba aqui. Ou não: em Arton, todos os bardos são protegidos pela deusa Tanna-Toh, e matar um deles atrai uma maldição sobre o criminoso. Pode ser desde uma penalidade em todos os seus testes até cegueira, surdez, mudez ou coisa pior. Exija um tese de H+1 (dispense o teste para personagens com Arte, Ciência ou Investigação) ou Conhecimento (religião, CD 10) para que os personagens se lembrem desse detalhe antes de matar o bardo. A maldição só pode ser removida com a ressurreição do bardo — algo que os aventureiros terão algum trabalho em conseguir, deixando-os ocupados por algum tempo...

Caso os heróis decidam acreditar no monstro — ou pelo menos ouvi-lo —, ele contará sua história:

"Não sou o monstro que vocês devem estar pensando. Sou um aventureiro como vocês, transformado — não me lembro muito bem como — nesta coisa horripilante! Lembro-me apenas de estar procurando um tesouro em uma caverna cheia de perigos indescritíveis e monstros assustadores, quando... bem, devo ter ativado uma armadilha mágica de qualquer espécie na sala do tesouro. E acabei assim.

"Deve haver algo em meus pertences, ou no tesouro, que possa desfazer esta maldição. Mas minha memória está confusa, não consigo lembrar o que poderia ser! Também não sei usar os poderes deste corpo estranho, acabo disparando por acidente. Ops! Outra vez. Perdão.

"Não me lembro de quase nada a meu respeito. Sei apenas que sou um aventureiro. Tenho algum conhecimento sobre magia. Meu nome... acho que se parece com Torinks, Toriks, Torix... algo assim.

"Por favor, me ajudem! Venham comigo até a caverna onde estive, pois sozinho não posso desafiar os monstros que lá existem. Fiquem com todo o tesouro! Não me interesso mais por ele (snif)! Quero apenas voltar a ser humano... ou elfo, anão, minotauro... sei lá..."

Caso seja utilizada alguma magia ou habilidade de detecção de mentira ou intenções malignas, se descobrirá que a criatura diz a verdade: está realmente assustada, e não se lembra de quem é.

Caso os aventureiros concordem em ajudar (qualquer vítima de Canto da Sereia ou Enfeitiçar pessoas insistirá muito para que ajudem a "pobre criatura indefesa"), Torinks fica tão feliz que dispara acidentalmente 1d6 raios aleatórios de seus olhos! Caso contrário, se os heróis recusarem a missão, a aventura termina — e o observador vai embora chorando copiosamente, à procura de alguns "heróis de verdade" para ajudá-lo.

Cabe ao Mestre (e também aos jogadores) decidir se Torinks fica na cidade ou acompanha o grupo. Há vantagens e desvantagens: o bardo pode recobrar fragmentos de memória e ajudar os aventureiros em sua jornada pelos túneis; mas também pode causar muitos problemas com seus poderes descontrolados.

Torinks, Monstro Bobão

Observadores são monstros diabólicos com o aspecto de uma esfera flutuante, geralmente medindo de 1 a 2m de diâmetro. Eles habitam os subterrâneos de Triunphus, colocados ali pelo deus Thyatis como um desafio a ser vencido pelos aventureiros que desejam escapar da cidade — mas também podem ser encontrados em outras partes de Arton.

Todos os Observadores têm um grande olho central, uma terrível mandíbula e 2d6+2 olhos menores espalhados pelo corpo (às vezes na ponta de tentáculos). O olho maior projeta o tempo todo um raio de anti-mágica, que atinge toda a área à sua frente e impede o funcionamento de qualquer magia ou item mágico (considere um Cancelamento de Magia com Focus 6, sempre ativo). Cada um dos olhos menores pode lançar uma magia ou poder diferente, que muda de criatura para criatura.

Embora Torinks tenha sido transformado em um observador, ele não sabe usar plenamente esses poderes. O melhor que ele pode fazer é, com alguma concentração, "desligar" temporariamente o efeito antimagia de seu olho central, para evitar atrapalhar os aventureiros. Claro que nem sempre ele será capaz disso ("Ei, que magia é essa que está fazendo? Ops! Desculpe...")

Sempre que estiver distraído, assustado, eufórico ou mesmo quando tentar "apontar" alguma coisa com um de seus olhos, ele ativa acidentalmente os raios de 1d6 olhos menores, atingindo quaisquer alvos ao acaso. Eles podem lançar certas magias como habilidades naturais, sem gastar PVs. Jogue 2d6 na seguinte tabela:

2) Pânico

3) Mikron (Focus 2)

4) Petrificacão

5) Sono

6-7) Canto da Sereia

8) A Flor Perene de Milady "A"

9) Terreno Escorregadio de Neo

10) Paralisia

11) Vôo (apenas no alvo)

12) Magia Perdida

Todos estes efeitos que não sejam instantâneos duram apenas 2d6+2 rodadas, mesmo no caso de magias sustentáveis ou permanentes. Ao contrário de outros observadores, Torinks não tem Focus (pelo menos não agora) e não pode usar outras magias.

3D&T: F1, H3, R3, PdF 4, Levitação

D20: Aberração Grande; ND 10; Tend. Neutra; DVs 11d8+11; PVs 64; Inic +4; Desloc. 1,5m, Vôo 6m (Bom); CA 20 (-1 tamanho, +11 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +2 (dano 2d4), toque a distância +7 (dano de acordo com a magia); Ataques Especiais: Raios Ópticos; Qualidades Especiais: Visão 360º, Cone Antimagia, Vôo; Testes de Resistência Fort +4, Ref +3, Von +9; For 10, Des 10, Con 12, Int 14 , Sab 8, Car 16. Perícias: Esconder-se +7, Observar +17, Ouvir +11, Procurar +15. Talentos: Prontidão, Iniciativa Aprimorada.

Raios Ópticos (Sob): os raios ópticos de Torinks são menos poderosos que os de um beholder comum, para a sorte dos aventureiros. Torinks também não aprendeu a

controlá-los muito bem: o Mestre deve jogar 1d10 e consultar a seguinte tabela:

1) Enfeitiçar Pessoas

2) Enfeitiçar Monstros

3) Sono

4) Carne em Pedra (dura apenas 1d8 + 3 rodadas)

5) Imobilizar Pessoas (em vez de Desintegrar)

6) Causar Medo (em vez de Medo)

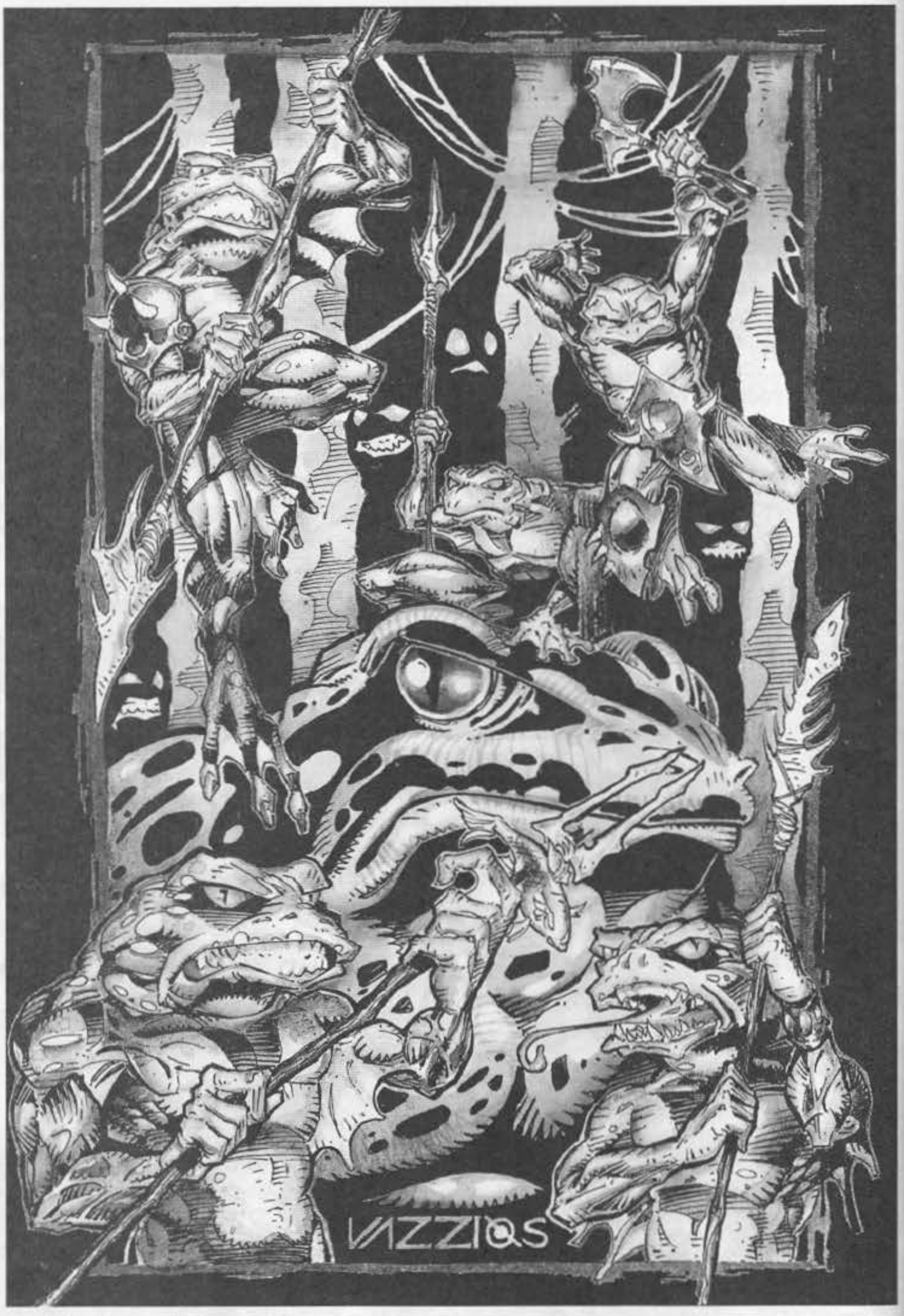
7) Lentidão

8) Área Escorregadia (em vez de Telecinésia)

9) Chama Contínua (em vez de Dedo da Morte)

10) Levitação (em vez de Infligir Ferimentos Moderados)

Todos os efeitos devem ser considerados como lançados por um mago de 8º nível e com CD 15 (abaixo de um beholder comum, mas ainda suficientes para causar muita encrenca...).



Cone Antimagia (Sob): funciona da mesma forma descrita no Livro dos Monstros, mas atinge apenas 30 metros e tem os mesmos efeitos da magia Campo de Antimagia lançada por um mago de 8º nível. (Nota: um mago de 8º nível não poderia lançar essa magia; use esse valor apenas para determinar o nível de conjurador e outros efeitos.)

Parte 2 • O Pântano dos Juncos

Após um dia de viagem entre colinas e campinas, seguindo a trilha sinuosa indicada por Torinks, os aventureiros percebem uma gradual mudança no cenário. A terra é escura, malcheirosa e cheia de detritos. A vegetação fica mais densa, mas com típico aspecto pantanoso; as árvores são poucas, e aquelas que existem são baixas. Há muita vegetação rasteira, como vinhas e trepadeiras. Aos poucos os heróis se encontram em um pântano bastante cerrado, úmido e quente. O coaxar de sapos pode ser ouvido ao longe, mas nenhum barulho soa por perto.

Caso esteja presente, Torinks garante que é necessário passar pelo pântano, pois é o único caminho de que ele

se lembra (na verdade, existe outro caminho: veja em "A Mata dos Galhos Partidos"), e não há perigo algum. Claro, quando passou por aqui pela primeira vez, os homens-sapo que habitam o lugar se esconderam com medo do terrível monstro!

Quando o grupo chega ao centro do pântano, deve atravessar uma lagoa com apenas um metro de profundidade, onde podem ser encontrados juncos de variados tamanhos. Neste instante, doze homens-sapo (ou dois para cada herói, caso o grupo tenha mais de seis personagens) saltam de dentro d'água e atacarão de surpresa, utilizando sua capacidade de camuflagem (Invisibilidade: em **D20**, -2 no teste de Surpresa).

A maior parte das criaturas usa lanças curtas com as duas mãos, enquanto os outros utilizam espada curta ou machado em uma mão e escudo na outra. Armas de suas vítimas anteriores também podem ser encontradas com os atacantes.

Homens-sapos

3D&T: F1, H2, R1, A0, PdF1, 4 PVs, Arena (pântano)

D20: ND 1; Humanóide Médio (Aquático), Tend. Caótica e Má; DVs 1d8+3; PVs 8 cada; Inic +0; Desloc. 6m, Natação 9m; CA 15 (+2 armadura de couro, +3 natural) ou 16 (+2 armadura de couro, +1 escudo, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: lança curta +1 (dano 1d6) ou espada curta +1 (dano 1d6) ou machadinha +1 (dano 1d6); Qualidades Especiais: Movimento em Pântano; Testes de Resistência Fort +5, Ref +0, Von -2; For 10, Des 10, Con 16, Int 7, Sab 7, Car 7; **Perícias:** Esconder-se +6*, Ouvir -2, Observar -2; **Talentos:** Tolerância.
*Graças à coloração de sua pele, os homens-sapos recebem um bônus racial de +6 nos seus testes de Esconder-se quando estão em pântanos.

Movimento em Pântano (Ext): os homens-sapos não sofrem penalidades por se movimentar em pântanos ou lamaçais.

Caso o combate contra os homens-sapos dure mais de quatro rodadas, é possível que outras criaturas sejam atraídas pelo barulho. Role 1d6 na seguinte tabela:

1-4) 3d6 Sapos Gigantes

5-6) 1d6+1 Rãs de Sszzaas

Sapos-Gigantes

3D&T: F4, H1/5, R4, A3, PdF0, 15 PVs, Membros Elásticos

Medindo até 6m de comprimento, este monstro costuma manter o corpanzil imerso na água ou lama, deixando apenas os olhos salientes à mostra. Quando as vítimas se aproximam, ele emerge e ataca com a língua (H5); esse ataque não causa dano mas, se acertar, arrasta a vítima para dentro da boca — onde ela passa a sofrer dano de 3d por turno, até morrer ou se soltar (o que será possível apenas com um teste bem-sucedido de Força+1).

D20: ND 4; Animal Grande (Aquático), Tend. Neutra; DVs 4d8+12; PVs 32 cada; Inic +1; Desloc.9m, Natação 12m; CA 12 (-1 tamanho, +1 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: língua +5 (dano 1d4); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Engolir; Testes de Resistência Fort +7, Ref +5, Von +3; For 19, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 14, Car 4; **Perícias:** Esconder-se +10, Ouvir +5, Observar +5

Engolir (Ext): qualquer vítima imobilizada pelo sapo-gigante com sua língua (que utiliza o ataque especial Agarrar Aprimorado), será engolida na rodada seguinte, a menos que vença um teste de Força oposto ao sapo. Se for engolida, a vítima sofre 3d6 pontos de dano de contusão por rodada até morrer ou sair de dentro do sapo.

Rã-de-Sszzaas

3D&T: F1, H3/4, R2, A1, PdF0, 6 PVs, Membros Elásticos

Do tamanho de um porco dos grandes, esta rã de cores brilhantes é o animal mais venenoso de Arton.O simples toque de sua pele ou sangue já é perigoso — qualquer ataque bem sucedido contra a rã, à distância de combate corporal, exige do atacante um teste de Resistência: falha resulta em 1d pontos de dano (que não pode ser absorvido com Armadura).

O ataque da rã é ainda mais terrível: sua língua (H4) traz na ponta um espinho que, quando acerta um ataque, injeta na vítima um veneno poderoso que exige um teste de Resistência -2. Falha resulta em morte automática; sucesso resulta na perda de 1 Ponto de Vida por turno até a morte. A única forma de deter o veneno é com a magia Cura Total.

D20: ND 4; animal médio (aquático), Tend. Neutra; DVs 2d8+2; pvs 11 cada; Inic +1; Desloc. 6m, Natação 9m; CA 13 (+1 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: língua +3 (dano 1d4 mais veneno); Ataques Especiais: Veneno, Pele Venenosa; Testes de Resistência Fort +2, Ref +5, Von +2; For 11, Des 15, Con 14, Int 3, Sab 14, Car 6; **Perícias:** Esconder-se +13, Ouvir +5, Observar +5; **Talentos:** Acuidade com Arma (língua)

Veneno (Ext): a língua da rã de Sszzaas possui um ferrão que inocula um poderoso veneno. Aqueles que falharem em um teste de Fortitude (CD 16) sofrem dano inicial de 2d6 pontos de Con e dano secundário de 1d6 pontos de Con. Esse veneno é tão forte que, se não for tratado (de maneira convencional ou através de magia) vai provocar a perda de 1d6 pontos de Con por dia, até que a vítima receba tratamento. Esse dano pode ser evitado (por um dia apenas) com um novo teste de Fortitude (CD 16).

Pele Venenosa (Ext): a pele da rã de Sszzaas também é venenosa. Ao se tocar uma dessas criaturas (o veneno atravessa couro e tecido), o personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 14) ou sofrerá dano inicial e secundário de 1d6 Pontos de Vida.

Mestre, tenha cuidado: caso a luta contra os homens-sapo esteja indo mal para os jogadores, evite um confronto com mais anfíbios monstruosos: apenas diga que outras criaturas do pântano estão observando a briga, e

fogem quando o combate acaba.

Este encontro serve para mostrar que o Pântano dos Junco tem uma população anormal de sapos e criaturas parecidas. Caso os heróis tentem investigar, ou se encontrarem alguma pista (como um símbolo sagrado dos sacerdotes de Inghlblhpholstgt, identificado com testes adequados) com os homens-sapos derrotados, eles poderão explorar o pântano até encontrar os escombros do templo da antiga Irmandade do Batráquio.

Parte 3 • A Irmandade do Batráquio

Caso os aventureiros realmente decidam descobrir mais sobre o culto dos homens-sapo, eles podem interrogá-los ou seguir seus rastros para descobrir onde fica o tempo.

Uma vez encontrada a estranha construção em forma de pirâmide, qualquer personagem clérigo pode, com um teste de H-1 (dispense o teste para qualquer personagem com a Pericia Idiomas), examinar as gravuras nas paredes e desvendar a história do culto:

Há muitos séculos, um estranho grupo adorava o antigo e pouco conhecido deus chamado Inghlblhpholstgt, o Grande Deus Sapo.

Pouco se sabe a respeito do culto e de seus rituais. Mas seu principal objetivo era, além de levar aos mortais a glória d'Aquele Cujo Nome Não Deve Ser Pronunciado, também alcançar o estágio máximo da evolução: a união entre homem e sapo. A Irmandade acreditava que os batráquios não são o começo da escalada evolutiva, mas sim seu ápice; de acordo com suas profecias, a existência de todos os outros seres teria um fim durante um dilúvio de lama. Restariam apenas insetos, e os sapos seriam as criaturas abençoadas com a sobrevivência...

Através de estranhas cerimônias, a Irmandade foi responsável pela criação da primeira fusão homem-sapo; o povo-sapo, que, apesar de imperfeitos, eram considerados pelos cultistas como "abençoados". Também foi devido aos esforços do culto que este mundo conheceu a mortífera Rã-de-Sszzaas (chamados pela Irmandade de "Paladinos de Inghlblhpholstgt"; afinal, segundo o culto, este deus teria criado o monstro...).

Muito antes da fundação de Maranta, há cerca de 500 anos, havia no Pântano dos Juncos um templo da Irmandade Batráquio. Eles estavam decididos a povoar a região com os filhos do Grande Deus Sapo; através de preces fervorosas, pediam por mais chuvas e pela capacidade de converter criaturas "menos afortunadas" à imagem e semelhança de seu deus.

Aos poucos, os cultistas transformaram toda a fauna natural do pântano em homens-sapo, sapos, rãs coisas parecidas. Mas isso ainda não bastava; eles queriam espalhar sua visão por todo o mundo e, durante uma fatídica noite, reuniram-se em um ritual orando por uma solução. Foram atendidos, pois Inghlblhpholstgt mandou-lhes uma criatura com poderes assombrosos, para mostrar a todos a sua força: o Catoblepas. Este monstro único podia, apenas com seu olhar, transformar qualquer criatura viva em sapos ou homens-sapos.

Infelizmente (ou felizmente...) a chegada do monstro foi suficiente para acabar com o culto; todos os cultistas foram transformados em anfíbios bárbaros, e não se lembravam mais cerebrar os rituais da Irmandade.

Seria uma catástrofe total se Catoblepas saísse por aí transformando tudo e todos, mas o monstro é muito preguiçoso e fez do pântano seu lar — em especial as ruínas do templo, perto de onde foi conjurado. Apesar do perigo que possa aparentar, o monstro é de extrema importância para a região; devido à sua presença, os goblins vindos do sul não alcançam a vila de Maranta e nem a estrada. Antes disso são transformados em homens-sapo e ficam no pântano.

Naturalmente, logo após terminarem de decifrar as escrituras, os aventureiros notam que não estão sozinhos no templo de Inghlblhpholstgt...

O Catoblepas

3D&T: F4, H3, R4, A5, PdF0, Regeneração

Até onde se sabe, existe apenas um destes monstros em Arton. A criatura tem corpo de búfalo, cabeça de facócero e pernas de hipopótamo. Os homens-sapo acreditam que Catoblepas é um enviado do próprio deus Inghlblhpholstgt, o que pode ser verdade: uma vez destruída, a fera regenera e volta à vida em poucos dias.

O mais terrível poder do Catoblepas é a capacidade de, através de um raio disparado pelos olhos, transformar suas vítimas em homens-sapo! Esse poder funciona exatamente da mesma forma que uma magia de Transformação, exigindo da vítima um teste de Resistência -1 para negar o efeito. Criaturas com R5 ou mais são imunes.

O Catoblepas não é agressivo. Quase nunca ataca sem provocação (apenas com um resultado 2 em 2d6). No entanto, seu olhar transformador está sempre ativado, e a criatura investiga qualquer barulho próximo.

Humanos, semi-humanos e humanóides atingidos pelo olhar do monstro são transformados em povo-sapo; animais herbívoros viram sapos gigantes e animais carnívoros tornam-se rãs-de-sszzaass. Animais mágicos, Construtos, Mortos-vivos, monstros e outras criaturas com R5 ou mais não são afetados. A vítima volta ao normal caso consiga sair do Pântano dos Juncos em menos de 1d6 horas: caso contrário, a transformação será permanente.

Para uma vítima transformada, a maior esperança de voltar ao normal é o Inseto-Rei — uma divindade menor, inimiga de Inghlblhpholstgt. Uma magia Cura de Maldição lançada por um clérigo deste deus pode devolver o homem-sapo ao normal. Um Desejo também pode fazê-lo.

No pântano, o Catoblepas não precisa se alimentar (em-

bora devore grandes quantidades de vegetais apenas por gula) e regenera 1 Ponto de Vida por rodada (exceto dano causado por fogo, ácido e eletricidade).

D20: Besta Mágica Enorme; ND 7; Tend. Neutra; DVs 8d10+40; PVs 82; Inic +1; Desloc. 6m, Natação 6m; CA 18 (-2 tamanho, +1 Des, +9 natural); Ataques: Corpo a corpo: cauda +11/+6 (dano 1d8+5); Ataques Especiais: "Raio Batráquio"; Qualidades Especiais: Regeneração 2; Testes de Resistência Fort +11, Ref +7, Von +5; For 20(+5), Des 13 (+1), Con 20(+5), Int 6 (-2), Sab 12(+1), Car 2 (-4); **Perícias:** Observar +7, Ouvir +7; **Talentos:** Prontidão, Vontade de Ferro

Raio Batráquio (Sob): esta habilidade não é um raio, mas sim um ataque visual, similiar ao da medusa.Toda criatura que olhe para os olhos do Catoblepas deve fazer um teste de Resistência de Fortitude (CD 19) ou será transformada em uma criatura-sapo. Uma criatura bem-sucedida no teste não precisa fazer novos testes durante 1d4 rodadas.

Humanóides se tornam homens-sapos, animais herbívoros são transformados em sapos gigantes e carnívoros em rãs-de-sszzaas, de variados tamanhos (geralmente uma graduação menor que a criatura original). Criaturas com mais de 8 Dados de Vida não são afetadas. Bestas mágicas e aberrações mantêm suas habilidades especiais. A transformação dura apenas enquanto a vítima está no Pântano dos Juncos — mas será permanente caso não saia do pântano em 1d6 horas.

Uma transformação permanente só pode ser revertida com magias muito poderosas (como Desejo ou Milagre). Porém, há uma exceção: os raríssimos sacerdotes do maligno Deus-Inseto — um deus menor inimigo de Inghlblhpholstgt — podem reverter a transformação ao lançar sobre a vítima uma magia Remover Maldição.

Construtos, dragões, limos, mortos-vivos, plantas, insetos (vermes) e extra-planares não são afetados por esta habilidade. O Catoblepas de Inghlblhpholstgt não consegue "desligar" essa habilidade voluntariamente.

Regeneração 2 (Sob): o catoblepas possui esta habilidade apenas enquanto estiver no Pântano dos Juncos, a pelo menos 1km do Templo de Inghlblhpholstgt.

Parte 4 • A Mata dos Galhos Perdidos

Cedo ou tarde, após alguns dias de viagem, os heróis devem notar que o caminho apontado por Torinks é errático e confuso. Um ranger ou druida presentes no grupo podem, com testes adequados, notar que estão dando muitas voltas, ziguezagueando e em alguns momentos até mesmo indo na direção contrária.

Isso acontece porque, quando Torinks foi transformado em observador, além de ter perdido qualquer senso de direção que eventualmente possuía, ele levou dias para se acostumar com seu novo meio de locomoção, a levitação. Na verdade, ele poderia ter rumado direto da floresta para a cidade, sem passar pelo pântano.

A alguns dias de viagem a leste do pântano fica uma floresta pequena, porém densa; a Mata dos Galhos Partidos. Uma mata normal, sem animais gigantes ou monstruosos, mas mesmo assim pouco segura para os desacostumados com a vida silvestre: tem plantas perigosas, insetos venenosos e predadores como lobos, javalis e pequenos felinos. No entanto, com o devido cuidado (e pôe cuidado nisso...), é um bom lugar para encontrar comida e água.

Os únicos moradores da Mata são também seus vigias; o druida Neldor e seu amigo, o ranger elfo Tahndour.

Neldor abandonou há anos sua vida de aventureiro e firmou moradia aqui, para preservar a área — que, segundo ele, "é um perfeito sistema de harmonia entre todos os elementos da natureza". O druida devota toda sua vida e seu tempo a "consertar" qualquer problema que ocorra na Mata, protegendo-a contra monstros e ataques de goblinóides. Neldor também conta com a valiosa ajuda de seu companheiro Teodoro ("Teddy"), um enorme urso marrom, criado por ele desde filhote. Apesar de mau-humorado e ranzinza, é totalmente obediente ao druida.

Neldor é um druida típico, com barba espessa e cabelo longo, usando um robe simples. Sua voz é grave e bem forte, mas com um tom sempre muito amigável. Se oferecerá para curar os ferimentos dos aventureiros caso estes ajudem na luta contra o manticora.

Quanto ao elfo Tahndour Shadowtree, ele abandonou a cidade élfica de Lenórienn muitos anos antes de sua destruição para conhecer o mundo. Tornou-se desgostoso com a companhia das pessoas, sentindo-se mais à vontade no mato. Durante suas andanças conheceu Neldor, participando com ele de algumas aventuras.

Tempos depois, quando soube que o amigo estava morando perto de Maranta, foi fazer uma visita. Teve a oportunidade de ajudar Neldor a expulsar um cruel manticora que pretendia atacar as criaturas da mata. Percebendo que sua ajuda aqui era de muita valia, Tahndour resolveu ficar, patrulhando o perímetro da floresta e ficando de olho em quem entra; faz isso para que qualquer invasor não seja vítima dos perigos da mata — ou se torne ele próprio um perigo para a mata.

Tahndour é um elfo tímido e muito calado, falando muito pouco com estranhos. Costuma usar em combate duas espadas, uma longa e uma curta, mas se houver a necessidade também pode usar um arco longo que carrega nas costas. Tahndour possui uma aljava mágica que nunca fica sem flechas (ele não está sujeito a Munição Limitada) e botas mágicas que permitem a ele se mover pela floresta sem fazer nenhum barulho.

Neldor, o Druida

3D&T: F1, H2, R3, A2, PdF0, 12 PVs, Água 3, Luz 2, Terra 2, Clericato (Allihanna), Arena (a Mata dos Galhos Partidos), Arma Especial (Veloz), Animais, Sobrevivência

na Floresta, Devoção (proteger a Mata); Poderes Garantidos: Falar com Animais, Companheiro Animal (Teddy)

D20: Humano Druida 10º; ND 10; Tend. Neutra; DVs 10d8+10; pvs 72; Inic +2; Desloc. 9m; CA 17 (+2 Des, + 5 Braçadeiras); Ataques: Corpo a corpo: Cimitarra da Velocidade +11/+11/+6 (dano 1d6+4) ou ; Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais: Senso da Natureza, Companheiro Animal, Caminho da Floresta, Rastro Invisível, Resistir à Tentação da Natureza, Forma Selvagem (Grande, 4x ao dia), Imunidade a Venenos; Testes de Resistência Fort +10, Ref +5, Von +10; For 12, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 16, Car 17; **Perícias:** Adestrar Animais +12, Concentração +11, Conhecimento (Natureza) +15, Cura +11, Diplomacia +10, Empatia com Animais +16, Identificar Magia +10, Senso de Direção +10, Sobrevivência +16; **Talentos:** Esquiva, Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Preparar Poções, Prontidão; **Magias por dia:** Nível 0 - 6, 1º Nível - 5, 2º Nível - 5, 3º Nível - 4, 4º Nível - 3, 5º Nível - 2; **Equipamento:** Braçadeiras da Armadura +5, Cajado das Florestas, Cimitarra da Velocidade +3

Tahndour, o elfo ranger

3D&T: F1, H3, R2, A1, PdF3, 10 PVs, Elfo, Arena (a Mata), Sobrevivência

D20: Elfo Ranger 6º; ND 6; Tend. Neutra e Boa; DVs 6d10+12; pvs 42; Inic +7; Desloc. 9m; CA 15 (+2 Des, +3 armadura de couro batido); Ataques: Corpo a corpo: +8/+3 (dano 1d8+2), Á Distância +9/+4 (dano 1d8); Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais: Rastrear, Inimigos prediletos (1º Aberrações – bônus de +2, 2º Goblinóides); Testes de Resistência Fort +7, Ref +5, Von +4; For 15 (+2), Des 17(+3), Con 15(+2), Int 10, Sab 14(+2), Car 10; **Perícias:** Furtividade +20, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +7, Senso de Direção +7, Sobrevivência +11; **Talentos:** Rastrear, Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Foco em Pericia (Furtividade); **Magias por dia:** 1º nível - 2; normalmente Constrição e Alarme; **Equipamento:** uma armadura de couro batido obra prima, uma espada longa e uma espada curta, um arco longo, uma Aljava de Elhona e um par de Botas Élficas (daí seu bônus tão alto em Furtividade).

Teodoro ("Teddy")

3D&T: F3, H3, R2, A0, PdF0, 9 PVs

D20: ND 4; Animal Grande, Tend. Neutra; DVs 6d8+24; pvs 56; Inic +1; Desloc. 12m; CA 15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano 1d8+8), mordida +6 (2d8+4); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado: Qualidades Especiais: Faro; Testes de Resistência Fort +9, Ref +6, Von +3; For 27, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6; **Perícias:** Natação +14, Observar +7, Ouvir +4

Quando os aventureiros avançam pela mata, sem que percebam, o elfo os avista e corre para avisar o druida a respeito dos "estranhos que estão acompanhando um beholder". Quando Torinks passou por aqui antes, o ranger seguiu o monstro, preparado para atacá-lo assim que ele causasse algum estrago. Mas como Torinks não foi atacado e não atacou nenhum animal (todos escondidos, com medo do "monstro"), a mata lhe pareceu muito calma e tranqüila. De qualquer forma, Tahndour não confia no observador, não gosta dele, não se mostrará à vontade com o monstro por perto e não falará com ele (na verdade, acha que a história toda é uma armadilha do perverso beholder para matar os aventureiros).

Ao saber sobre os heróis acompanhando o monstro, Neldor desejará encontrar-se com eles (sempre acompanhado pelo "ursinho de estimação"), para fazer perguntas a respeito seus planos. Ele ficará mais tranqüilo ao saber que as intenções dos heróis são boas, e poderá até oferecer a eles água e comida (lembre-se, o druida é vegetariano: nada de javali assado!).

Se os jogadores fizerem perguntas no caminho para a cabana do druida, utilize as informações a seguir:

- Neldor sabe onde fica a caverna de onde Torinks afirma ter vindo; pode apontar a direção certa para os jogadores, e avisar que a caverna é infestada de kobolds.
- O druida conhece o Pântano dos Juncos e também acha estranho que lá existam tantos sapos e rãs, mas não conhece o motivo.
- Ele aconselha os aventureiros (e principalmente Torinks) a tomar muito cuidado para não prejudicarem a mata, e nem andar por ela sem ele ou Tahndour para guiá-los.

Enquanto os heróis comem e conversam, o elfo entra na cabana esbaforido, gritando algo parecido com: "O manticora está de volta e trouxe reforços!"

Neldor apanha sua cimitarra, fala aos heróis rapidamente sobre Sakrat (veja a seguir) e pergunta se não podem ajudá-lo. Independente da resposta dos heróis, Torinks se oferece para ajudar (ele quer mostrar que não é um monstro perverso, embora ainda não saiba como...).

Parte 5 • Acerto de Contas

Entre os antigos magos loucos de Arton que apreciavam fabricar quimeras, existiu um que seguia sempre uma mesma fórmula: seus monstros tinham corpos de leão, asas coriáceas de morcego, cauda de escorpião e uma face humana (geralmente de um homem velho) em meio à juba. Este tipo de quimera, a manticora, foi fabricada em quantidade tão grande que conseguiu se reproduzir e migrar para regiões diversas de Arton.

Manticoras odeiam todas as criaturas vivas, e matam por simples prazer. Costumam fazer seus covis próximos de pequenas aldeias e povoados, prontas para emboscar aqueles que se afastam sozinhos. Podem fazer até três ataques por turno, com as duas garras (dano por Força-1d) e o ferrão venenoso na cauda. O ferrão causa 1d pontos de dano, e exige da vítima um teste de Resistência. É um veneno forte: falha resulta em mais 3d pontos de dano, sem direito a absorver com Armadura.

O Monstro Atrapalhado

Um ano atrás, o manticora Sakrat procurava um lugar para estabelecer sua toca, de preferência com caça abundante e fácil. Descobriu a Mata dos Galhos Partidos e achou que seria ideal; como não havia por perto nenhuma criatura com poder suficiente para ameaçá-lo, ele poderia assolar a região sem ser molestado.

Mas o druida que ali vivia discordava do monstro. Conhecendo os hábitos terríveis das manticoras, que caçam por prazer e matam animais silvestres sem necessidade, temia que tal criatura fizesse da floresta seu refúgio. Esse pesadelo não deveria jamais tornar-se realidade; com a ajuda de Teodoro e Tahndour, o druida expulsou o monstro da floresta. Sakrat quase morreu na luta, mas conseguiu escapar jurando vingança contra o druida e seus amigos.

Durante o ano que se passou, Sakrat procurou aliados. Reuniu um pequeno bando de monstros para servir de reforço em sua revanche contra o druida Neldor "e seus amiguinhos", tomando a floresta como seu covil.

O Monstro Atrapalhado

Como mantícoras não são criaturas muito carismáticas (e poucos confiam neles), os únicos que se juntaram ao grupo foram Vülk, um enorme lobo das estepes — tipo de lobo comum nas Montanhas Uivantes, com um terrível sopro congelante; e os irmãos H'aarrsh e H'arrkh, pertencentes às raça de homens-hiena conhecidos como gnolls.

Sakrat está voltando neste instante, matando todos em seu caminho.

Sakrat, o Mantícora

3D&T: F2, H5, R4, PdF0, 15 PVs, Levitação

D20: ND 5, Besta Mágica Enorme, Tend. Neutra e Má; DVs 6d10+24; pvs. 73; Inic +2; Desloc. 9m, Vôo 15m (desajeitado); CA 16 (-2 tamanho, +2 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 garras+9 (dano 2d4+5 cada garra), mordida +7 (dano 1d8+2); ou À Distância: 6 espinhos +6 (dano 1d8+2); Ataques Especiais: Espinhos; Qualidades Especiais: Faro; Teste de Resistência: Fort +9, Ref +7, Vont +3; For 20, Dês 15, Con 19, Int 7, Sab 12, Car 9; **Perícias:** Observar +9, Ouvir +9; **Talentos:** Ataques Múltiplos

Vülk, Lobo das Estepes

3D&T: F1, H2, R2, A1, PdF2 (frio/gelo), 9 PVs, Sentidos especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado), Invulnerabilidade (frio/gelo)

D20: ND 5; Besta Mágica Grande (Frio), Tend. Neutra e Má; DVs 6d10+18; PVs 62; Inic +5; Desloc. 15m; CA 15 (-1 tamanho, +1 Des, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +9 (dano 1d8+6); Ataques Especiais: Sopro, Imobilização: Qualidades Especiais: Faro, subtipo frio; Testes de Resistência Fort +8, Ref +6, Von +3; For 18, Des 13, Con 16, Int 9, Sab 13, Car 10; **Perícias:** Esconder-se +6*, Furtividade +7, Observar +9, Ouvir +9, Sobrevivência +1*; **Talentos:** Prontidão, Iniciativa Aprimorada

H'aarrsh e H'aarrkh, Gnolls

3D&T: F2, H2, R2, A1, PdF 1, 8 PVs

D20: ND 1, Humanóide Médio (Gnoll), Tend. Caótica e Má; DVs 2d8+2; pvs. 14 cada um; Inic +0; Desloc. 6m; CA 16 (+4 brunea, +1 escudo, +1 natural); Ataques: Corpo a corpo: machado de guerra +3 (dano 1d8+2), ou À Distância: arco curto +1 (dano 1d6); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m; Teste de Resistência: Fort +4, Ref +0, Vont +0; For 15, Des 10, Con 11, Int 8, Sab 11, Car 8; **Perícias:** Observar +3, Ouvir +3; **Talentos:** Ataque Poderoso

Após derrotar os monstros na floresta (esperamos...), os heróis podem descansar, se recuperar e talvez atacar a reserva de poções de cura do druida. Em agradecimento pela ajuda na luta, Neldor vai oferecer a cada aventureiro um frasco (que cura 1d6 pontos de vida). Ele também vai mostrar o caminho certo para chegar à caverna.

Neldor recusa polidamente um eventual convite para acompanhar o grupo; ele precisa "consertar" os estragos provocados na floresta pela luta com Sakrat, e necessita de algumas horas de sono e meditação. Mas se prontifica a ajudar os heróis caso tenham problemas em sua viagem de volta. ("Isso — comenta o elfo Tahndour, baixinho — SE eles voltarem...")

O elfo também não aceitará ir com os aventureiros. Como já foi dito, ele não confia em Torinks e acha que a história toda é uma armadilha do monstro.

Parte 6 • O Covil dos Terríveis Monstros

Horas depois de deixar a Mata dos Galhos Partidos, os aventureiros chegam à entrada da caverna onde esteve Torinks. Trata-se de uma formação natural, usada como uma espécie de lugar de descanso. Um anão (ou outro personagem que tenha alguma experiência com construções) reconhecerá a caverna como obra de anões, muito antiga — mas com algumas alterações mais recentes realizadas por não-anões.

Esta caverna era realmente utilizada por anões, séculos atrás, mas foi abandonada quando estes se mudaram para cavernas mais profundas. Uma pequena tribo de kobolds encontrou o lugar vazio quando fugia de goblins e acabou se estabelecendo ali. Com algumas armadilhas, pequenas alterações e escavações, conseguiram sobreviver até hoje. Esses kobolds são extremamente paranóicos: acreditam que todos que entram na caverna estão ali para matá-los e destruir a tribo. Por isso vão considerar qualquer intruso um inimigo.

Se alguém procurar por rastros, encontrará pegadas pequenas (de kobolds) e uma trilha de pegadas humanas, de alguém que estava usando botas — e que entrou na caverna dias atrás. Na verdade, são as pegadas originais de Torinks.

Os corredores da caverna são de pedra escavada, apertados, com aproximadamente um metro de largura e dois de altura. Torinks se lembra vagamente das armadilhas dos kobolds: sabe que em determinado lugar existe "algo perigoso" (o que não é suficiente para descobrir a armadilha em si). No caso da primeira armadilha, por exemplo, ele dirá que se lembra de algo parecido com pequenos camarões...

A) Chuva de Insetos: nesta parte da caverna, os kobolds escavaram uma seção acima do teto e fizeram furos, permitindo que seja possível jogar coisas sobre quem passar pelo corredor principal. Normalmente essas "coisas" costumam ser animais peçonhentos, como escorpiões, aranhas, lacraias e besouros. Para os kobolds, é mais divertido que óleo quente ou pedras...

Quando todos os aventureiros estiverem nesta área, centenas de insetos começam a cair do teto, assustando mais do que ferindo. É impossível lançar magias nessas condições, a menos que o personagem primeiro

remova os insetos do corpo (o que consome uma rodada inteira). Cada jogador perde um Ponto de Vida por causa das picadas (sem direito a absorver com Armadura) e deve fazer um teste de R+1 por causa do veneno. Aqueles que falharem em seus testes sofrem redutor de -1 em Força e Habilidade durante 24 horas. Uma Cura Mágica não cancela esse efeito, mas reduz sua duração para 2d6 horas.

Em **D20**, os personagens fazem um teste de Reflexos (CD 15) para evitar ser atingidos pela "chuva de insetos". Os personagens que falharem perdem 1d4 PVs por rodada até removerem os insetos (o que consome uma rodada). As vítimas devem também fazer um teste de Fortitude (CD 14) ou perder 1d4 pontos temporários de Força devido às diversas picadas venenosas.

B) Beco sem Saída: este corredor termina em uma pequena sala vazia, sem nada de valor. Mas é ideal para encurralar criaturas (ou aventureiros) em fuga.

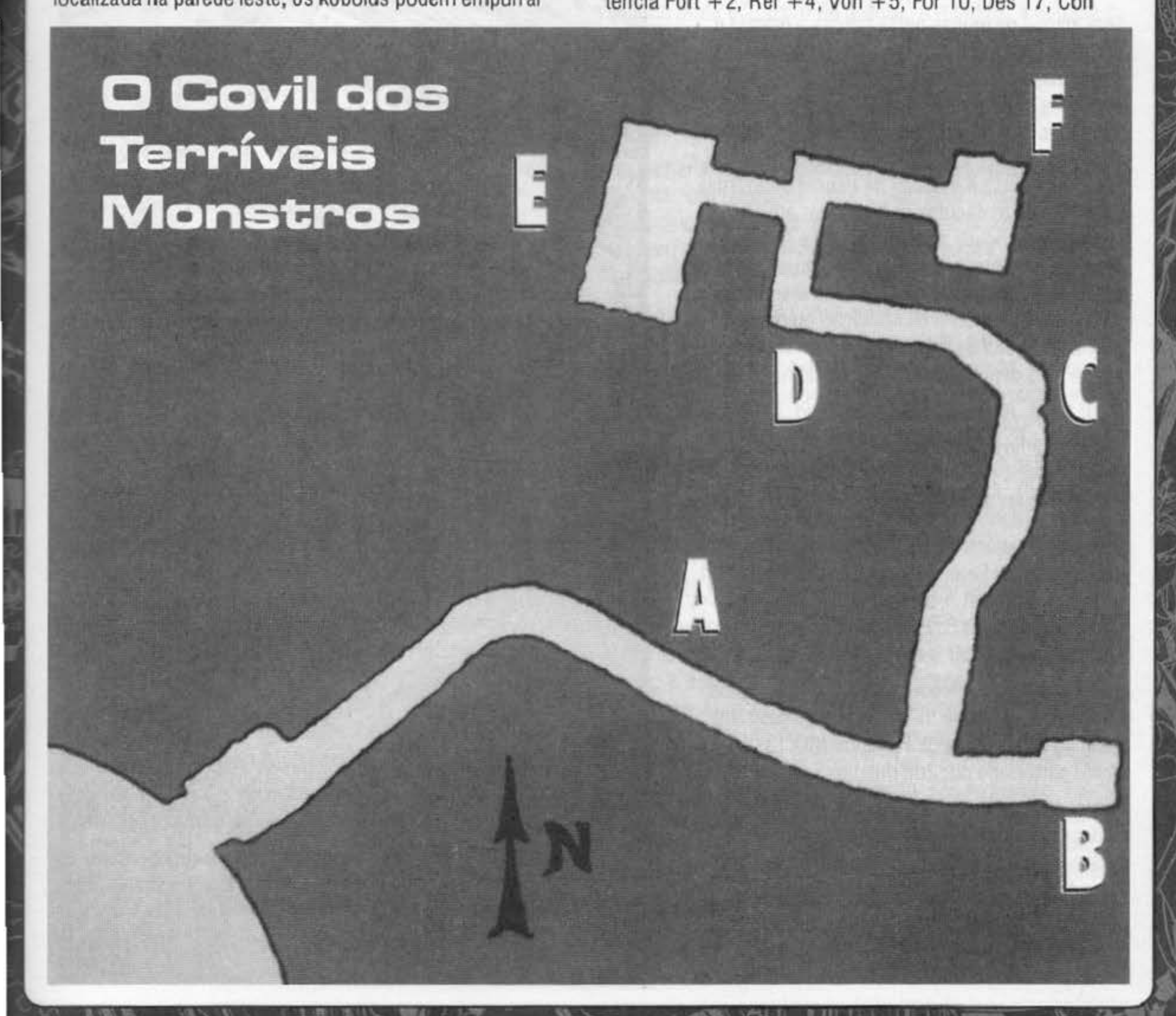
C) Terror das Armaduras: através de uma porta secreta localizada na parede leste, os kobolds podem empurrar para o corredor um monstro da ferrugem, bem na direção dos intrusos. Se estes não estiverem ostentando nenhum objeto metálico (como armaduras, armas...) de bom tamanho, o bicho apenas dormirá tranqüilamente. Mas se qualquer coisa maior que uma espada curta estiver à mostra, o monstro ficará alucinado e "atacará" o personagem com o objeto.

O monstro já vivia na caverna quando os kobolds chegaram, e eles acharam útil mantê-lo vivo para tornar os invasores mais fáceis de combater.

Monstro da Ferrugem

3D&T: F0, H2, R2, A1, PDF0, 9 PVs. Saiba mais dealhes sobre os poderes desta criatura em "A Vingança de Slash Calliber".

D20: ND 3; Aberração Média, Tend. Neutra; DVs 5d8+5; PVs 28; Inic +3; Desloc. 12m; CA 18 (+3 Des, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: toque das antenas +3 (ferrugem), mordida -2 (dano 1d3); Ataques Especiais: Ferrugem; Qualidades Especiais: Olfato, Testes de Resistência Fort +2, Ref +4, Von +5; For 10, Des 17, Con



13, Int 2, Sab 13, Car 8; **Perícias:** Ouvir +9, Observar +9; **Talentos:** Prontidão

Ferrugem (Ex): o monstro da ferrugem faz ataques de toque com suas antenas, que fazem com que objetos metálicos enferrujem imediatamente e se tornem inúteis. Armas de metal que atinjam o monstro também sofrem o mesmo efeito.

D) Ataque às Estátuas: depois que os personagens passarem pela porta secreta marcada com D no mapa, os kobolds empurram (com bastões beeeem longos...) dois vermes da carniça na direção dos invasores. Quando vários integrantes do grupo estiverem paralisados, os kobolds atacarão em massa (pois o verme da carniça era sua última esperança de deter os "invasores maus").

Vermes da Carniça

3D&T: F2, H0/3, R4, A1, PdF0, 18 PVs, Membros Elásticos, Paralisia

Este animal de muitas patas lembra a grande e gorda lagarta, com três ou quatro metros de comprimento e um metro de diâmetro. Pode mover-se com a mesma facilidade pelo chão, paredes e teto — sua forma favorita de surpreender suas vítimas. O animal é lento (H0) e sua boca minúscula é incapaz de causar dano, mas seus muitos tentáculos podem fazer até oito ataques por rodada (todos com H3 e Paralisia baseada em Força). Essa paralisia dura 2d6 minutos, e só pode ser cancelada antes disso com uma Cura Total, Cura de Maldição ou magias melhores. A estratégia do verme é paralisar a vítima para depois devorá-la com calma...

D20: ND 4; Aberração Grande, Tend. Neutro; DVs 3d8+6; PVs 26 (cada); Inic +2; Desloc. 9m, escalar 4,5m; CA 17 (-1 tamanho, +2 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: 8 tentáculos +3 (dano paralisia), mordida –2 (dano 1d4+1); Ataques Especiais: Paralisia; Qualidades Especiais: Faro; Testes de Resistência Fort +3, Ref +3, Von +5; For 14, Des 15, Con 14, Int 1, Sab 15, Car 6; **Perícias:** Escalar +10, Observar +6, Ouvir +6

Paralisia (Ext): qualquer criatura tocada pelos tentáculos do verme da carniça deve fazer um teste de Resistência de Fortitude (CD 13) ou ficará paralisado por 2d6 minutos.

Assim que pelo menos um dos heróis ficar paralisado, os kobolds criam coragem e atacam o grupo. São 2d6+10 kobolds e um líder. Caso metade deles caia, os demais tentarão fugir.

Kobolds

3D&T: F0, H1, R1, A0, PDF1, 4 PVs, Inculto. O líder tem H2, R2 e 8 PVs

D20: ND1/6; Humanóide pequeno (reptiliano), Tend. Ordeira é má; DVs ½d8; PVs 3 (cada); Inic +1; Desloc. 9m; CA 15 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural, +2 armadura de couro); Ataques: Corpo a corpo: lança curta -1 (dano 1d6-2) ou À Distância: funda +2 (dano 1d4); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade a luz; Testes de Resistência Fort +0, Ref +1, Von +2; For 6, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10; **Perícias:** Ofícios (Fazer Armadilhas) +2, Esconder-ser +8, Ouvir +2, Furtividade +4, Procurar +2, Observar +2; **Talentos:** Prontidão

Kobold Líder: guerreiro 1º: ND1; Humanóide pequeno (reptiliano), Tend. Ordeira é má; DVs ½ d8+1d10; pvs 13; Inic +1; Desloc. 9m; CA 15 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural, +2 armadura de couro); Ataques: Corpo a corpo: Espada curta +4(dano 1d6) ou À Distância: besta leve +4 (dano 1d8); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade a luz; Testes de Resistência Fort +2, Ref +1, Von +3; For 10, Des 13, Con 11, Int 13, Sab 12, Car 10; **Perícias:** Ofícios (Fazer Armadilhas) +6, Esconder-ser +10, Ouvir +2, Furtividade +6, Procurar +2, Observar +2; **Talentos:** Prontidão, Esquiva, Acuidade com Arma (espada curta)

E) Acampamento: é onde os kobolds dormem e criam seus filhotes. Aqui são encontradas 1d6+10 fêmeas (se bem que é impossível diferenciá-las dos machos). Estão amedrontadas (principalmente se os jogadores estiverem acompanhados de Torinks), protegendo seus 2d6 filhotes e 4d6 ovos (kobolds põem ovos, você não sabia?).

As fêmeas e os filhotes não lutam e tentarão fugir na primeira oportunidade. Caso os jogadores insistam em atacar essas patéticas criaturas, fêmeas e filhotes têm F0, H0, R0, A0, PDF0 e 1 PV (ou, em **D20**, apenas 1-2 PVs e nenhuma arma ou armadura). Embora Torinks morra de medo dos kobolds, ele não concordará em matar esses monstrinhos nitidamente indefesos.

F) Sala do Tesouro: muitos objetos encontrados aqui foram achados pelos kobolds quando faziam suas escavações. Uma arca de madeira ricamente ornamentada está no centro da sala, com a tampa aberta. Ao seu redor, muitas moedas e algumas jóias estão empilhadas. À esquerda, uma mochila parece ter sido abandonada com uma harpa e uma espada longa.

A arca não foi tocada pelos kobolds porque um de seus entalhes lembra um símbolo kobold que significa "Perigo! Morte!" (E que não estava tão errada assim.)

Foi justamente esta arca que provocou a transformação em Torinks: qualquer pessoa que abrisse sua tampa seria transformada em uma criatura terrível, esquecendo-se do que realmente era (uma magia de Transformação com Focus 7). Para reverter a transformação, basta fechar a arca — algo que não ocorreu a Torinks anteriormente.

Em **D20**, quem abrir a arca deve fazer um teste de Fortitude com CD 22 ou será afetado pela magia Metamorfosear Outro, sendo transformado em um monstro qualquer (à escolha do mestre). Fechar a arca reverte a transformação.

Uma vez fechada a arca, caso alguém deseje tornar a abri-la sem ativar a magia de transformação, será necessário um Cancelamento de Magia com Focus 9 (ou Dissipar Magia, passando em um teste de nível do conjurador contra CD 21). Uma pena que o raio antimagia de Torinks não esteja mais disponível, não é verdade?

Dentro do baú os jogadores encontram 1d6x100 moedas de ouro, 2d6x10 de prata, 3d6x10 de cobre, uma ônix, uma hematita e três poções; Explosão (3d de dano), Controle de Mortos-vivos (afeta 2d6 mortos-vivos) e de Vôo (Focus 4). Em **D20**, as poções são de Sopro de Dragão, Controlar Mortos-Vivos e Velocidade. Claro, o Mestre pode alterar esse conteúdo como preferir.

Espalhadas fora do baú estão 1d6x10 moedas de ouro, 5d6 de prata e 2d6x10 de bronze. A mochila, a espada e a harpa são comuns, e pertenciam a Torinks.

Parte 7 • Torinks Volta ao Normal

Ao fechar a arca, o beholder volta à sua forma original; Torinks, um bardo humano. É um rapaz baixinho (1,55m) e franzino, com cabelos louros penteados para trás. Ele tem um enorme bigode e usa roupas largas, de cores berrantes.

De tão feliz, Torinks começa a cantar odes e mais odes aos seus valentes amigos. Infelizmente, ele não canta muito bem: sua voz é desafinada e suas rimas, horrorosas. Ele insiste em acompanhar os heróis de volta à vila para comemorar com eles (desde que paguem, é claro, pois eles é que acabaram de ganhar uma fortuna...). Insiste em passar pela floresta de Neldor, para agradecer-lhe também. Esta será uma looonga viagem de volta...

Torinks, o Bardo

3D&T: F0, H1, R1, A0, PdF0, 2 PVs, Artes, Ar 2, Luz 2

D20: Humano Bardo 2º; Tend. Neutra; DVs 2d6+2; pvs 10; Inic +2; Desloc. 9m; CA 12 (+2 Des); Ataques: Corpo a corpo: espada longa +1 (dano 1d8); Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais: Música de Bardo, Conhecimento de Bardo; Testes de Resistência Fort +1, Ref +5, Von +2; For 10, Des 15, Con 12, Int 14, Sab 08, Car 16; **Perícias:** Atuação +8, Avaliação +7, Diplomacia +8, Obter Informação +8, Ouvir +4, Punga +7, Senso de Direção +4; **Talentos:** Esquiva, Corrida; **Magias por dia:** nível 0 - 3; 1º nível - 1; **Magias conhecidas:** nível 0: Abrir/Fechar, Detectar Magia, Luz, Mãos Mágicas, Som Fantasma; 1º nível; Enfeitiçar Pessoas, Identificação, Sono

A Vingança de Slash Calliber

Outro grande clássico, esta aventura para D&D e AD&D teve como autor Roberto "D'Follkyer" Moraes e foi publicada na arqueológica DRAGÃO BRASIL #3. Ela marcou a estréia de Slash Calliber, uma espada inteligente (e encrenqueira) que mais tarde se tornaria um conhecido item mágico de Arton. (Curiosidades: "Slash Calliber" era originalmente o nome de uma espada tecnológica usada pelos policiais futuristas do seriado Cybercops; e o falecido cavaleiro "Ratchet Starscreen" tem os nomes de dois robôs da antiga série animada Transformers.)

Esta é uma aventura para 4-6 personagens de poder médio, feitos com de 6 a 7 pontos (ou níveis entre 5 e 6) — mas também pode ser usada com personagens mais fracos, dependendo de alguns ajustes. Recomenda-se que o grupo de heróis contenha pelo menos um clérigo, pois não vão faltar mortos-vivos a esconjurar. Também é indicado que cada personagem tenha pelo menos uma arma mágica ou seja capaz de causar dano a criaturas vulneráveis apenas a magia, pois alguns monstros presentes na aventura são invulneráveis a ataques normais.

Parte 1 • A Espada Encrenqueira

A aventura pode ser iniciada em praticamente qualquer ponto do Reinado de Arton, na cidade onde os aventureiros estão sediados. Em caso de dúvida, essa cidade será Durvid, cidade de médio porte do reino de Deheon, próxima à fronteira com Zakharov. Detalhes sobre estes reinos podem ser encontrados em **O Reinado • Parte 1.**

Nada de taverna desta vez. Nossa aventura começa na loja de armas da cidade, chamada Elo de Aço — talvez no momento em que os heróis estão comprando cordas, lanternas e outros equipamentos necessários ao ofício. A maioria das armas e armaduras é forjada por Vendris, o anão, velho conhecido dos heróis. (Se quiser, substitua por outro NPC de sua escolha.)

Vendris, o Anão

3D&T: F1, H1, R1(2), A1, PDF0, 10 PVs, Sentidos Especiais (Infravisão), Resistência a Magia

D20: ND 4; Humanóide Médio (anão), esp. 5; Tend. Neutra; DVs 5d6+10; PVs 34; Inic +0; Desloc. 6m; CA 10; Ataques: Corpo a corpo: martelo de batalha +5 (dano 1d8+3); Qualidades Especiais: Traços de Anão; Testes de Resistência Fort +5, Ref +1, Von +5; For 16, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 11, Car 10; **Perícias:** Avaliação +7, Blefar +5, Diplomacia +5, Escalar +8, Observar +5, Obter Informação +5, Ofícios (Construir Armaduras) +12, Ofícios (Forjaria) +12, Ofícios (Armeiro) +12, Procurar +5, Sentir Motivação +5; **Talentos:** Prontidão, Grande Fortitude

O cheiro de ferro quente permeia o ar. O velho Vendris sorri enquanto aplica marteladas à espada incandescente. Ele gosta de seu trabalho, vocês sabem — e gosta de vocês, já que são fregueses assíduos e sempre aparecem com armas, armaduras e escudos para serem consertados. Vendris também aprecia ouvir as histórias de suas aventuras enquanto trabalha.

"E então, meus jovens? — Pergunta ele, sempre martelando. — O que fizeram em sua última aventura? Acabaram com muitos goblins? Espero que sim. Eu detesto, realmente ODEIO goblins!"

Use esta parte para que os jogadores se lembrem de sua aventura anterior. Caso não exista uma aventura anterior (ou seja, os personagens foram feitos para esta aventura e não fazem parte de uma campanha contínua), esses detalhes precisam ser inventados.

Se os jogadores mentirem para Vendris, sem problema. Apenas verifique se isso não vai contra suas Desvantagens (um Código de Honra da Honestidade) ou tendências (bom e leal). Se não é o caso, os heróis podem inventar e exagerar à vontade — Vendris pode até não acreditar, mas ainda assim achará divertido. Especialmente se ouvir falar que os aventureiros mataram muitos orcs, goblins, hobgoblins ou bugbears.

Exija de um ou mais personagens um teste de Habilidade (ou H+2 caso possua Visão Aguçada), Observar ou Procurar (CD 10). Em caso de sucesso, o personagem percebe a presença de uma espada longa meio escondida em uma das prateleiras. Ela sempre esteve ali, desde a

primeira vez em que pisaram na loja — mas só agora reparam bem nela. Parece de excelente qualidade.

"Oh, espero que não estejam pensando em adquirir essa belezinha, meus jovens! É a peça mais preciosa da minha loja. Vocês não teriam condições de pagar por ela. Além disso, nem tenho certeza sobre os poderes que ela contém..."

Só isso bastará para atiçar a curiosidade dos aventureiros. Habilidades de detecção de magia revelam que a espada é mesmo mágica. Seu preço exato é 55.315 peças de ouro (mais de cinco milhões de Tibares!), sendo que testes bem-sucedidos de Manipulação ou Diplomacia/Blefar podem reduzir bastante esse preço — na verdade, apenas 10.000 p.o. já seriam suficientes para que Vendris goze de uma gorda aposentadoria. O anão também poderia aceitar uma troca por alguma outra arma ou armadura mágica.

De qualquer forma, Vendris acaba cedendo e os aventureiros conseguem ficar com a espada. Se preferir, o Mestre pode ignorar este evento e simplesmente incluir a espada entre os tesouros encontrados durante outra aventura. O importante é que eles FIQUEM com a maldita coisa!

Supondo que os aventureiros deixem a Elo de Aço — ou retornem à cidade após a aventura durante a qual encontraram a espada —, uma voz diz:

"PELEJA! Finalmente vamos ter peleja!"

Não é uma voz conhecida. Não há ninguém por perto. Exija um difícil teste de H-3 (ou H-1 caso possua Audição Aguçada) ou Escutar (CD 20). Em caso de sucesso será possível perceber que a voz veio de algum ponto à volta, talvez de alguém invisível. (Na verdade, a voz veio da própria espada, que usou seu poder de ventriloquismo.)

"Ei, VOCÊ! Sim, você mesmo, seu covarde, filho de um orc fedorento! Vamos lutar! Ou será que você pretende correr chorando para seu papai orc?"

Novamente a voz parece soar em algum ponto entre os aventureiros, e isso acontece exatamente quando um guerreiro grandalhão e mal-encarado vem em sentido contrário. Visivelmente zangado (e sob efeito de vinho), ele volta-se para o portador da espada, saca sua própria arma e prepara-se para a luta.

Guerreiro Desconhecido

3D&T: F1, H1, R1, A2, PDF0, 5 PVs

D20: Guerreiro: ND 3; Humanóide médio, Tend. Neutra; DVs 3d10+6; PVs 27; Inic +5; Desloc. 6m; CA 17 (+1 Des, +6 cota de talas); Ataques: Corpo a corpo: espada longa +6 (dano 1d8+2, 19-20 x2); Qualidades Especiais: Talentos; Testes de Resistência Fort +5, Ref +2, Von +2; For 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8; **Perícias:** Escalar +0, Saltar +0; **Talentos:** Ataque Poderoso, Foco em Arma (Espada Longa), Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate

Note que este guerreiro em pouca chance contra a maioria dos personagens do grupo. Se houver combate, ele lutará apenas até sofrer um único ataque bem-sucedido e perder alguns Pontos de Vida — para ir embora resmungando sobre voltar quando estiver se sentindo melhor.

Se o portador da espada decidir usá-la para lutar, descobre imediatamente que é uma Arma Especial. O guerreiro desconhecido tem grande chance de morrer nesta luta, o que colocará os aventureiros em problemas com a lei. Muito mais inteligente seria evitar o combate com feitiços, subornos ou simples pedidos de desculpas. De qualquer forma, depois que o guerreiro vai embora, a voz retorna:

"Puxa, estou com saudades de uma peleja das boas!"

Nessas alturas do campeonato, todos já devem ter entendido que a espada está falando. Quando questionada sobre isso, ela diz simplesmente:

"Ué?! E todos não falam?"

"Oh, bem... foi mal pela confusão. Há muito tempo não sinto o tinir do aço, o rugir das fagulhas, as cabeças rolando, tripas voando... e tem o sangue, também. Sinto falta, sabem? Me amarro em pelejas! Acho até que nasci para esse negócio!

"Meu nome? SLASH CALLIBER. SAbe, eu pertencia a um cavaleiro chamado Ratchet Starscreen. Gente finíssima. Sempre me levava para passear e degolar vilões. Grande sujeito! Mas um dia ele resolveu caçar o tal Lorde Kragan. Era um cavaleiro morto-vivo, bem fodão. O bom Ratchet até que agüentou bem as tropas de soldados mortos. Mas não teve a mesma sorte contra Kragan em pessoa. Ele morreu. Tadinho!

"Depois da batalha, fiquei largado ali. Um gaiato qualquer me encontrou e vendeu para o velho Vendris. Ah, até que ele é um anãozinho legal. Cuidou bem de mim, não me deixou enferrujar. Pena que não gosta de pelejas.

"Vem cá, vamos fazer um trato: estou muito afim de pegar o sacana que matou meu dono. Quero fatiar o canalha! Se me ajudar, fico com você para sempre. Ahn, seus amigos também podem ficar com os tesouros e tranqueiras mágicas que puderem encontrar no forte de Lorde Kragan. O que diz, amizade?"

Vamos esperar que os personagens jogadores aceitem a proposta. Em caso negativo, a espada se cala e não mostra mais nenhuma habilidade especial (será apenas uma Arma Especial ou espada longa +3). Mas se concordam, ela fala pelos cotovelos (se os tivesse...) sobre como pretende cortar em cubinhos o crânio de Lorde Kragan para fazer dados de seis lados...

Quanto aos poderes exatos de Slash Calliber, não os revele de imediato. Ela afirma ser capaz de fazer muita coisa (*"Pois é, tenho muitas habilidades!"*), mas não

explica com exatidão. Aguarde as oportunidades certas para revelar esses poderes. E se alguém perguntar "Por que não disse antes que podia fazer isso?" ela apenas dirá:

"Você não perguntou."

Uma Espada Inteligente (mas não muito...)

3D&T: Slash Calliber é uma Arma Especial, capaz de detectar criaturas com as desvantagens Insano e Fúria a até 3m; Ver o Invisível a até 40m; usar Telepatia a até 30m; e, uma vez por dia, lançar um relâmpago explosivo (Ataque Especial, PdF5, elétrico, Área).

D20: Slash Calliber, espada longa +3; Habilidades Primárias: Detectar Caos, Ver o Invisível, Localizar Objetos, Detectar Pensamentos; Poderes Extraordinários: Relâmpago (8d6 de dano, CD 13, 60m alcance, uma vez ao dia); Propósito: Slash não possui um propósito especial, embora aprecie "pelejas" e provoque situações de combate (ela não recebe Poderes Especiais de Propósito para isso); Int 12, Sab 09, Car 16, tendência Caótica e Boa

Nível do Item: 13º; pré-requisito: Criar Armaduras e Armas Mágicas, conseguir fazer as magias mencionadas acima; Preço de mercado: 55.315 PO; Custo para criar: 25.315 PO mais 2.213 XP

Slash Calliber adora uma boa briga, e tem a capacidade irritante de colocar o dono e seus amigos em encrenca. Sempre que surgir oportunidade, tentará iniciar uma batalha de todas as maneiras — seja xingando o adversário, seja convencendo seu dono através de mentirinhas (*"Estou lendo a mente daquele goblin! Ele vai atacar! Pau nele!"*). Mas não fará coisas estúpidas, como provocar um ataque suicida contra um dragão vermelho, ou degolar um pobre camponês desarmado.

Parte 2 • Viagem Agitada

A espada conduz os aventureiros até a fortaleza secreta de Kragan. Ela fica em uma região selvagem 200km ao norte de Durvid, na direção da fronteira com Zakharov. É uma jornada de dez dias a pé, ou quatro ou cinco dias a cavalo. Se preferir, o Mestre pode também situar a aventura em qualquer outra nação do Reinado para uma viagem muito mais longa.

O trajeto passa por muitas áreas selvagens, longe das rotas comerciais: não vão faltar encontros para que Slash Calliber exiba seus talentos. Jogue 1d6 três vezes para cada dia de viagem (manhã, tarde e noite). Se cair 1, escolha um encontro na lista abaixo, ou jogue 2d6 para decidir, ou ainda substitua por um encontro com NPCs ou monstros de sua preferência. Se algum encontro cair pela segunda vez, ignore o resultado e jogue de novo:

2) 3d6 Orcs atacam os aventureiros. Assim que Slash Calliber consegue liquidar um deles, grita satisfeita: *"Oba! Oba! Com este são oitenta orcs!"* Ao ouvirem isso, todos os outros fugirão como coelhos!

Orcs

3D&T: F1, H1, R2, A2, PDF1, 8 PVs

D20: ND1/2; Humanóide Médio (Orc), Tend. Caótica e Má; DVs 1d8; PVs 5 (cada); Inic +0; Desloc. 6 m; CA 14 (+4 cota de talas); Ataques: Corpo a corpo: machado grande +3 (dano 1d12+3) ou À Distância: +1 azagaia (dano 1d6+2) ; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade a Luz; Testes de Resistência Fort +2, Ref +0, Von -1; For 15, Des 10, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 8; **Perícias:** Ouvir +2, Observar +2; **Talentos:** Prontidão

3) Um leão faminto surge por trás do grupo e ataca. Dois rodadas depois, 1d6-1 leoas chegam pelo lado oposto e atacam de surpresa. Exija testes para notar esse ataque, ou um teste de Animais ou Sobrevivência para lembrar que leões sempre atacam desse jeito.

Leões

3D&T: F2, H2, R2, A0, PDF0

D20: ND 3; Animal grande, Tend. Neutra; DVs 5d8+10; PVs 35 (32 para as leoas); Inic +3; Desloc. 12m; CA 15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 garras +7 (dano 1d4+5), mordida +2 (1d8+2); Ataques Especiais: Saltar, Agarrar Aprimorado, Patas Traseiras 1d4+2: Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +6, Ref +7, Von +2; For 21, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Perícias:** Equilíbrio +7, Esconder-se +4*, Saltar +5, Ouvir +5, Furtividade +11, Observar +5.
*Em áreas com grama alta ou muito mato, o bônus de Esconder-se aumenta em +8.

4) 1d6-1 Gigantes comuns (ou gigantes da colina) surgem por acaso, sem mostrar hostilidade. Não estão dispostos a lutar com os aventureiros, e iriam embora calmamente se não fossem provocados. Mas Slash Calliber não permitirá

isso, claro (*"Ei, baixinho! Vem aqui apanhar!"*).

Gigantes Comuns

3D&T: F5, H2, R5, A1, PDF5, 22 PVs

D20 (gigantes da colina): ND 7; gigante grande, Tend. Caótica e má; DVs 12d8+48; PVs 99 (cada); Inic -1; Desloc. 12 m; CA 20 (-1 tamanho, -1 Des, +9 natural, +3 gibão de peles); Ataques: Corpo a corpo: calva enorme +16/+11 (dano 2d6+10) ou À Distância: pedra +8/+3 (dano 2d6+7); Qualidades Especiais: Arremessar e Apanhar Pedras; Testes de Resistência Fort +12, Ref +3, Von +4; For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 10, Car 11; **Perícias:** Escalar +9, Saltar +9, Observar +4; **Talentos:** Ataque Poderoso, Foco em Arma (clava enorme), Trespassar

5) 3d6 Kobolds estão escondidos, esperando para emboscar os aventureiros. Mas antes que isso aconteça, a espada avisa os heróis sobre o perigo.

Kobolds

3D&T: F0, H1, R1, A0, PDF1, 4 PVs, Inculto

D20: ND1/6; Humanóide Pequeno (Reptiliano), Tend. Ordeira é má; DVs ½d8; PVs 3 (cada); Inic +1; Desloc. 9m; CA 15 (+1 tamanho, +1 Des, +1 natural, +2 corselete de couro); Ataques: Corpo a corpo: lança curta -1 (dano 1d6-2) ou À Distância: besta leve +2 (dano 1d8); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade a luz; Testes de Resistência Fort +0, Ref +1, Von +2; For 6, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10; **Perícias:** Ofícios (Fazer Armadilhas) +2, Esconder-ser +8, Ouvir +2, Furtividade +4, Procurar +2, Observar +2; **Talentos:** Prontidão

6) 3d6 Assaltantes aparecem para saquear os aventureiros. Mas o líder deles, ao olhar para a espada, grita: *"Oh, não! Você de novo?"* e ordena uma retirada estratégica...

Bandidos

3D&T: F1, H1, R1, A1, PDF1, 4 PVs, Crime

D20: Ladinos 1º nível: ND1; Humanóide médio, Tend. caótica e má; DVs 1d6; PVs 7 (cada); Inic +6; Desloc. 9m; CA 15 (+2 Des, +2 corselete de couro batido); Ataques: Corpo a corpo: sabre +2 (dano 1d6+1) ou À Distância: arco curto composto +4 (dano 1d6+1); Qualidades Especiais: Ataque furtivo (+1d6); Testes de Resistência Fort +1, Ref +4, Von +0; For 12, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 08; **Perícias:** Abrir Fechaduras +6, Acrobacia +6, Arte da Fuga +6, Avaliação +6, Furtividade +6, Observar +4, Operar Mecanismo +6, Ouvir +4, Procurar +6, Usar Instrumento Mágico +3; **Talentos:** Prontidão, Iniciativa Aprimorada; **Equipamento:** (cada) Armadura de Couro Batido, sabre, arco curto composto, 20 flechas, 2d6 P.O.

7) Um monstro da ferrugem emerge de seu esconderijo próximo e, farejando os itens metálicos dos aventureiros, ataca. Este é um inimigo que a espada NÃO deseja enfrentar (*"Sooocorro! Ele quer me comer!"*). Ela se recusará a sair da bainha, apavorada, não importa o quanto seja puxada.

Monstro da Ferrugem

3D&T: F0, H2, R2, A1, PDF0, 9 PVs. Este monstro se parece com um gafanhoto enorme e avermelhado, com duas grandes antenas e uma cauda comprida, terminada em uma curiosa hélice. As antenas podem fazer dois ataques por rodada; esses ataques não causam nenhum dano contra seres vivos, mas seu toque transforma qualquer arma, escudo ou armadura metálica em ferrugem — da qual o monstro se alimenta. Um ataque bem sucedido do monstro provoca a perda de 1 ponto de Força, Armadura ou Poder de Fogo.

Peças mágicas (ou uma Arma Especial) têm uma chance em seis (1 em 1d) de resistir a esse ataque. Em caso de falha, a peça perde seu poder mágico e torna-se uma peça comum. Um novo ataque destrói totalmente a peça. Isso não vale para artefatos e outros itens mágicos poderosos que o Mestre determinar.

Força, Armadura ou Poder de Fogo perdidos dessa forma podem ser restaurados mais tarde, com testes da Perícia Mecânica para consertar as armas e armaduras lesadas (um teste para cada ponto perdido; cada teste consome uma hora; em caso de falha, não são permitidos novos testes para um mesmo personagem). Também é possível contratar um armeiro ou ferreiro profissional para restaurar F, A e PdF, ao custo de 1dx100+500 Tibares para cada ponto restaurado.

D20: ND 3; Aberração Média, Tend. Neutra; DVs 5d8+5; PVs 28; Inic +3; Desloc. 12m; CA 18 (+3 Des, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: toque das antenas +3 (ferrugem), mordida -2 (dano 1d3); Ataques Especiais: Ferrugem; Qualidades Especiais: Olfato, Testes de Resistência Fort +2, Ref +4, Von +5; For 10, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 13, Car 8; **Perícias:** Ouvir +9, Observar +9; **Talentos:** Prontidão.

Ferrugem (Ex): o monstro da ferrugem faz ataques de toque com suas antenas, que fazem com que objetos metálicos enferrujem imediatamente e se tornem inúteis. Armas de metal que atinjam o monstro também sofrem o mesmo efeito.

8) O grupo de aventureiros interrompe 1d6 assaltantes ogres quando eles ameaçam um pobre camponês. Slash diz: *"Ei! Vamos deixar esses caras surrarem o velhinho assim, numa boa? Peleja!"*

Ogres

3D&T: F3, H2, R4, A1, PDF1, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto

D20: ND 2; Gigante Grande, Tend. Caótica e Má; DVs 4d8+8; PVs 30 (cada); Inic -1; Desloc. 9m; CA 16 (-1 tamanho, -1 Des, +5 natural, +3 gibão de peles); Ataques:

Corpo a corpo: clava enorme +8 (dano 2d6+7) ou À Distância: lança longa +1 (dano 2d6+5); Testes de Resistência Fort +6, Ref +0, Von +1; For 21, Des 08, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7; **Perícias:** Escalar +4, Ouvir +2, Observar +2; **Talentos:** Foco em Arma (clava enorme)

9) 1d6 Minotauros aparecem e atacam os aventureiros, mesmo sem provocação por parte da espada. Esses minotauros são bárbaros selvagens, monstruosos, sem qualquer semelhança com os habitantes de Tapista.

Minotauros Selvagens

3D&T: F4, H3, R4, A3, PDF0, Má Fama, Inculto

D20: ND 4; Humanóide Monstruoso Grande, Tend. Caótica e Má; DVs 6d8+12; PVs 41 (cada); Inic +0; Desloc. 9m; CA 14 (-1 tamanho, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: machado enorme +9/+4 (dano 1d8+4) e chifres +4 (dano 1d8+2); Ataque Especial: Investida (dano 4d6+6). Qualidades Especiais: Olfato, Imunidade a Labirintos; Testes de Resistência Fort +6, Ref +5, Von +5; For 19, Des 10, Con 15, Int 7, Sab 10, Car 8; **Perícias:** Intimidar +5, Saltar +8, Ouvir +8, Procurar +6, Observar +8; **Talentos:** Ataque Poderoso, Grande Fortitiude

10) Um velho mago vem caminhando em sentido contrário na direção dos heróis. A espada diz: *"PAPAI! Ei, papai! Sou eu, Slash Calliber! Lembra de mim?"*

Apavorado, o mago percebe que está diante da espada mágica que ele mesmo construiu — e que colocou-o em tantas confusões. Ele lança uma magia de teleporte e desaparece em pleno ar.

A espada fica se perguntando: *"Puxa, o que deu nele?"*

11) 3d6 Lobos famintos atacam os heróis. Para seu desespero, o aventureiro portador da espada NÃO conseguirá arrancá-la da bainha. Quando termina o combate, ela explica: *"Yawn... só tirei um cochilo, ora bolas..."*

Lobos

3D&T: F1, H1, R1, A0, PDF0, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado)

D20: ND 1; Animal Médio, Tend. Neutra; DVs 2d8+4; PVs 14 (cada); Inic +2; Desloc. 15m; CA 14 (+2 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +4 (dano 1d6+1); Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +5, Ref +5, Von +1; For 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Perícias:** Esconder-se +3, Ouvir +6, Furtividade +4, Observar +4, Sobrevivência +1*; **Talentos:** Acuidade com Arma (mordida). *Lobos recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência ao rastrear pelo olfato

12) Id8 Homens-javalis, espécie de licantropos selvagens, atacam os aventureiros. Depois da batalha, Slash comenta: *"Aqueles caras tinham bom gosto! Curtiam uma briga tanto quanto eu!"*

Homens-Javali

3D&T: F3, H2, R2, A2, PDF0, 10 PVs, Licantropo, Fúria, Monstruoso, Vulnerabilidade a magia, armas mágicas e armas de prata

D20: ND2; Metamorfo médio, Tend. Ordeira e Má; DVs 3d8+9; PVs 25 (cada); Inic +4; Desloc. 9m; CA 18 (+8 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +4 (dano 1d8+3); Ataques Especiais: Maldição da Licantropia, Ferocidade, Qualidades Especiais: Empatia com javalis, Olfato, Redução de Dano 15/prata; Testes de Resistência Fort +8, Ref +3, Von +3; For 15, Des 11, Con 17, Int 10, Sab 10, Car 10; **Perícias:** Ouvir +15, Procurar +8, Observar +12; **Talentos:** Luta às Cegas, Iniciativa Aprimorada

Quando os heróis despertarem de sua última noite de sono antes da chegada ao forte, Slash Calliber vai preveni-los:

"Ei, vocês precisam ficar espertos! Kragan tem soldados mortos, um batalhão de mortos-vivos duros na queda. O próprio Kragan é cheio das manhas: ele pode apavorar magicamente as pessoas que chegam perto dele, e também lança raios congelantes pelas mãos. Deve ter também outros poderes que não conheço. Cuidado, galera!"

Com este alerta, os aventureiros podem se preparar melhor contra Kragan. Clérigos e/ou magos presente no grupo podem memorizar magias mais apropriadas contra ataques desse tipo.

Parte 3 • Chegando ao Forte

O forte (na verdade, um tipo de palácio) de Lorde Kragan fica em uma plataforma natural sobre a Montanha Sinlands, uma elevação pouco conhecida ao sul de Zakharov. O platô fica aproximadamente na metade do caminho até o topo. Ventos fortes atacam o cume da montanha, e nuvens turbulentas o encobrem.

Com testes adequados (H ou H+2 com Visão Aguçada; Observar ou Procurar, CD 10) é possível notar uma trilha em péssimas condições, uma antiga estrada que dava acesso ao forte. A trilha foi quase destruída, erodida pelas tempestades que assolam a montanha e por desabamentos, mas ainda é o melhor caminho até a estrutura. Exija de cada aventureiro testes de H+1 ou Equilíbrio (CD 15) para evitar uma queda feia (1d6 pontos de dano).

O forte oferece um ar imponente e uma sombra maléfica. A pouca luz do sol que penetras as nuvens escuras parecem evitar as paredes da construção. Seu interior está escuro: mesmo personagens que consigam ver com pouca luz (como elfos) não conseguem enxergar, devendo providenciar alguma fonte de iluminação.

Todas as portas no interior da estrutura estão podres. Algumas totalmente destruídas (1 em 1d6), destrancadas (2-3) ou emperradas (5-6), estas últimas exigindo um

teste de Força para ser abertas.

1) Entrada: a grande porta da frente está aberta, permitindo a entrada de qualquer pessoa no forte. A área está deserta, exceto por algum entulho acumulado pelo tempo. Com testes adequados de H (H+1 com Audição Aguçada) ou Escutar (CD 10), uma uma canção assustadora pode ser ouvida emanando de algum lugar no interior do forte. Na parede ao norte há outra porta, dupla, que dá acesso à área 2.

2) Hall: o chão do hall de entrada é feito de mármore, mas está enegrecido pelo tempo. Quando os aventureiros adentrarem nesta sala, encontram o que parece ser uma festa! Há muitas pessoas com aspecto de nobres, rindo, conversando, bebendo e executando passos de uma intrincada e antiga dança. Mas não há música — ou, se há, apenas os dançarinos a ouvem.

Quando os heróis interrompem a estranha cena, são notados pelos dançarinos. Eles convidam os aventureiros a se juntarem a eles na dança. Nesse instante (ou talvez depois de alguma conversa), exija testes de percepção (H-1 ou H+1 com Visão Aguçada; Observar, CD 15). Em caso de sucesso, os heróis percebem que os tais nobres têm corpos um tanto... transparentes. São fantasmas! Antigos convidados do Lorde Kragan, e vítimas da maldição que caiu sobre todos os ocupantes do palácio.

Há duas formas de lidar com o problema: derrotar os 5d6 fantasmas em combate (façanha difícil, mesmo para um grupo poderoso) ou entrar no jogo deles. Cada personagem deve ser bem-sucedido em um teste normal de uma perícia ligada a entretenimento: Artes ou Manipulação em **3D&T**; Acrobacia, Atuação ou Profissão (canto, dança, instrumento musical...) em **D20**. Caso todos sejam bem-sucedidos (ou, pelo menos, não tenham uma falha crítica...), os heróis podem deixar o aposento sem que os fantasmas ataquem.

Fantasmas

3D&T: F1, H2, R3, A1, PDF1 (frio/gelo), 13 PVs, Morto-Vivo (Fantasma), Imortal, Invulnerabilidade a todos os ataques (exceto magia e armas mágicas), Invisibilidade, Levitação, Possessão, Devoção. Estes fantasmas não possuem aura mágica de medo.

D20: ND 6; Morto-vivo médio (incorpóreo), Tend. Caótica e Neutra; DVs 5d12; PVs 38 (cada); Inic +5; Desloc. 10m Voando (perfeita); CA 14 (+bônus de Carisma); Ataques: Corpo a corpo: ataque de toque +4 (dano 1d4); Ataques Especiais: Manifestação, Toque da Corrupção; Qualidades Especiais: Rejuvenescimento, Morto-Vivo, Incorpóreo; Testes de Resistência Fort +1, Ref +4, Von +5; For 10, Des 13, Con -, Int 14, Sab 12, Car 18; **Perícias:** Atuação +12, Blefar +12, Conhecimento (nobreza) +10, Diplomacia +12, Esconder-se +8, Ouvir +8, Observar +17, Obter Informação +12, Procurar +8; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos. Estes fantasmas têm como base Aristocratas de 5º nível.

3) Aposentos dos Guardas: estes eram os aposentos dos guardas que, em vida, serviam a Lorde Kragan. Agora, mesmo depois de mortos, eles continuam protegendo seu senhor. Quando os heróis entram em qualquer destas salas, são imeditamente atacados por 1d6+1 soldados-mortos. Estes, quando destruídos e revistados, não revelaram nada valioso.

Soldados Mortos

3D&T: F2, H2-3, R2-3, A1-3, PdF0-1, Morto-vivo (Esqueleto), Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Armadura Extra (Corte, Perfuração), Fúria, Adaptador

Os soldados-mortos lembram esqueletos comuns, mas muito mais perigosos. A maior parte deles são silenciosos, mas alguns ainda conseguem falar — mesmo que com uma voz estridente e arranhada. Ao contrário da maioria dos esqueletos, têm luzes vermelhas brilhando nas órbitas vazias em seus crânios. São mais difíceis de se ferir, porque ainda usam as mesmas couraças metálicas que utilizavam em vida (e estas, apesar de esburacadas e enferrujadas, ainda concedem alguma proteção).

Além das mesmas imunidades e poderes de qualquer esqueleto morto-vivo, os soldados-mortos são mais resistentes aos efeitos das magias Esconjuro de Mortos-Vivos (contra essa magia recebem um bônus de +1 em sua Resistência) e Controle de Mortos-Vivos (bônus de R+4; apenas necromantes e sacerdotes muito poderosos conseguem controlá-los).

D20: ND 1; Morto-Vivo Médio, Tend. Caótica e Má; DVs 3d12; PVs 29 (cada); Inic +5; Desloc. 9m; CA 19 (+1 Des, +7 Meia armadura, +1 escudo); Ataques: Corpo a corpo: Espada longa +4 (dano 1d8+2); Qualidades Especiais: Morto Vivo, Imunidades; Testes de Resistência Fort +1, Ref +2, Von +4; For 14, Des 13, Con -, Int 11, Sab 10, Car 11; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (espada longa)

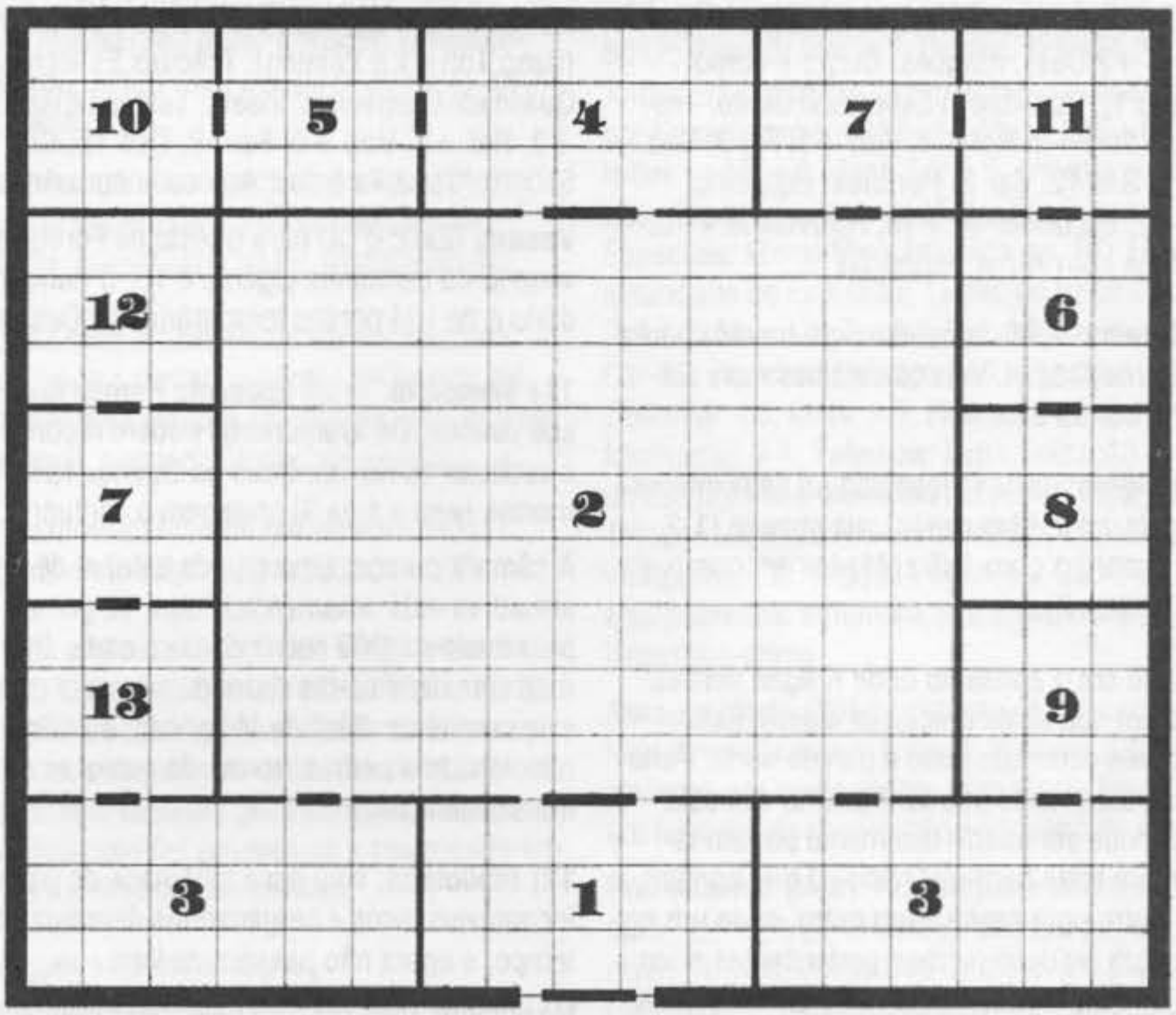
4) Sala de Jantar: ao entrarem pela porta dupla ao sul, os personagens estarão na sala de jantar do castelo. Em tempos áureos, o aposento era ricamente decorado com tapeçarias finas penduradas nas paredes. Há uma grande lareira na parede norte, e no centro uma mesa comprida com doze cadeiras ao redor — seis de cada lado. Cada uma está ocupada por um esqueleto.

Todos os esqueletos vestem farrapos do que, um dia, foram as roupas luxuosas que usaram em seu último jantar. Eles não se movem: não são mortos-vivos. Mesmo assim, é bem provável que um herói mais desconfiado decida acertar um deles com um golpe de espada.

Se qualquer dos esqueletos for tocado ou mesmo observado muito de perto, vai se desmantelar — e, de suas costelas esfareladas, emerge um verme-fantasma que ataca no mesmo instante.

Duas rodadas depois, durante a batalha que se seguirá, mais 2d6 vermes explodem através do peito dos esqueletos restantes e entram na luta.

O Castelo de Lorde Kragan



Vermes-Fantasma

3D&T: F0, H2, R0, A0, PdF0, Invulnerabilidade a tudo, exceto magia e armas mágicas. Os vermes-fantasma são um verdadeiro mistério, mesmo para os estudiosos da Grande Academia Arcana. Costumam ser encontrados em cemitérios assombrados e outros locais sombrios e profanos, geralmente escondidos dentro de cadáveres — de onde emergem subitamente, arrebentando o tórax e realizando ataques-supresa contra aqueles que chegam muito perto (em seu primeiro ataque ele têm um bônus de +3 na jogada de iniciativa).

Estas criaturas são grandes como serpentes e igualmente venenosas. O efeito de seu veneno é aterrador: qualquer criatura que receba dano pela mordida de um desses vermes deve fazer um teste de Resistência -2. Se falhar, a vítima se transforma em uma espécie de fantasma transparente e sem substância: não poderá segurar nenhum objeto, e suas roupas e armaduras caem ao chão.

Neste estado a vítima não pode atacar ou provocar qualquer tipo de dano. Alguns estudiosos acreditam que ainda é possível lançar magias, mas isso não foi comprovado ainda. O efeito perdura por 1d horas; transcorrido esse tempo a vítima retorna ao normal (contudo, existem relatos de alguns casos em que a transformação foi PERMANENTE). Vermes-fantasmas só podem ser feridos por armas mágicas e por magia. Embora sejam tecnicamente algum tipo de morto-vivo, eles não podem ser esconjurados ou controlados.

D20: ND 3; Fera mágica média, Tend. Neutra; DVs 2d8; PVs 10 (cada); Inic +3; Desloc. 6m, 6m Escalando; CA 16 (+3 Des, +3 Natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +4 (dano 1d6 e veneno); Ataques Especiais: Veneno Fantasma; Qualidades Especiais: Percepção às Cegas, RD 15/+1; Testes de Resistência Fort +3, Ref +6, Von +1; For 8, Des 17, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 2; **Perícias:** Equilíbrio +11, Escalar +11,Esconder-se +12, Ouvir +9, Observar +9; **Talentos:** Acuidade com Arma (mordida)

Veneno Fantasma (Sob): a vítima da mordida do verme fantasma deve passar em uma Resistência de Fortitude (CD 14) ou ficará etéreo por 2d6 rodadas. Como na magia Passeio Etéreo, mas a vítima não conseguirá fazer ataques ou interagir com o Plano Material, apenas por gestos. A vítima continua visível no Plano Material, mas de forma transparente.

5) Cozinha: aqui os serviçais do Lorde preparavam suas refeições. O aposento não tem nada de valor; apenas utensílios de cozinha, velhos e quebrados. Um grande caldeirão serve de ninho para 2d6+8 ratazanas comuns, que atacam se forem molestadas.

Ratazanas

3D&T: o bando ataca como uma única criatura com F2,

H2, R2, A0, PdF0, sendo dispersado quando sofre 10 pontos de dano.

D20: ND 1/8; Animal diminuto, Tend. Neutra; DVs ¼ d8; PVs 2 (cada); Inic +2; Desloc. 5m, 5m Escalando; CA 14 (+2 tamanho, +2 Des); Ataques: Corpo a corpo: mordida +4 (dano 1); Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +2, Ref +4, Von +1; For 2, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 2; **Perícias:** Equilíbrio +10, Escalar +12, Esconder-se +18, Furtividade +10; **Talentos:** Acuidade com Arma (mordida)

6) Câmara da Batalha: neste aposento será travada a luta decisiva contra Lorde Kragan. Veja os detalhes mais adiante, em "Batalha Contra o Lorde".

7) Salas de Passagem: nestas áreas não há nada interessante ou objetos de valor. Mas existe uma chance (1-2 em 1d6) de um encontro com 1d6 soldados-mortos (veja mais sobre eles na área 3).

8) Dormitório: este era o aposento onde Kragan dormia (isto é, na época em que ainda precisava disso). Existe uma cama ricamente decorada junto à parede norte. Perto da parede leste há um grande baú de madeira, que está trancado — mas pode ser aberto facilmente por um ladrão habilitado e um teste bem-sucedido. O baú contém 3.000 peças de ouro; uma coroa e um cetro, cada um no valor de 1.800 peças de ouro (ambos pertencentes a um antigo rei morto); e dois braceletes valendo 600 peças de ouro cada (que pertenciam aos convidados).

9) Arsenal: este aposento contém muitas prateleiras e suportes quase vazios, uma vez que todos os soldados já estão usando suas armaduras e armas. Temos numerosas armas enferrujadas e inúteis, além de cinco armaduras do tipo cota de malha bastante esburacadas. Com testes simples de percepção (H+2, ou automático para personagens com Investigação ou Crime; Procurar, CD 10) pode-se encontrar aljavas de flechas e setas para bestas em boas condições, além de algumas cordas, sacos e tochas.

Há um compartimento secreto, muito bem escondido, detectável com um teste de H-1 (permitido apenas para personagens com Investigação, Crime ou Visão de Raios-X) ou Procurar (CD 20). Ele contém uma espada curta mágica (Arma Especial; substitua por uma espada curta +2 em **D20**), um escudo mágico (A+1; escudo +1 em **D20**) e 25 flechas (PdF+1 para 25 disparos; flechas +2 em **D20**).

10) Depósito de Suprimentos: este aposento servia para estocar comida, mas agora serve apenas como ninho para uma colônia de 1d6 centopéias gigantes. Fora isso, não contém nada de interessante.

Centopéia Gigante

3D&T: F1, H2, R1, A1, PDF0, 5 PVs. Estas são versões menores da espécie comum. Medem cerca de 1,5m de comprimento. Seu veneno provoca 1 ponto de dano extra caso a vítima falhe em um teste de Resistência.

D20: ND 1; Inseto Grande, Tend. Neutra; DVs 2d8; PVs 11 (cada); Inic +2; Desloc. 12m; CA 14 (-1 Tamanho, +2 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +2 (dano 1d8+1 e Veneno); Ataques Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Inseto; Testes de Resistência Fort +3, Ref +2, Von +0; For 13, Des 15, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2.Talentos: Acuidade com Arma (mordida).

Veneno (Ext): o CD para o teste de Fortitude contra o veneno da centopéia gigante é 16. O dano inicial e secundário é de 1d4 pontos temporários de Destreza.

11) Santuário: neste aposento Kragan fazia suas orações aos deuses. Os aventureiros podem reconhecer símbolos e estátuas de Keenn, Deus da Guerra. 1d6+2 Soldados-mortos (veja a área 3) protegem o santuário.

A câmara contém uma grande estátua de Keenn. Sua armadura está ornamentada com 12 gemas que valem pelo menos 1.000 peças de ouro cada. Remover as gemas sem danificá-las (fazendo seu valor cair pela metade) exige um teste difícil de Máquinas, ou Ofícios (CD 18) relacionado a pedras (tornando qualquer anão no grupo mais qualificado).

12) Biblioteca: aqui era a biblioteca do palácio. Seus incontáveis livros e pergaminhos deterioraram com o tempo, e agora não passam de lixo.

No entanto, uma procura cuidadosa revela alguns pergaminhos mágicos ainda em condições de uso. Eles contém as magias Ilusão (Luz 3), Paralisia (1d6 criaturas), Ataque Mágico (Fogo 3), Cura Mágica (Focus 2), Pânico e Aumento de Dano (Trevas 3).

Em **D20**, o primeiro dos dois pergaminhos contém as magias arcanas Imagem Silenciosa, Teia e Bola de Fogo; e o segundo contém as magias divinas Curar Ferimentos Leves, Remover Medo e Bênção.

13) Salas de Passagem: com as áreas 7, estas passagens não oferecem nada digno de nota. Existe uma chance (1-2 em 1d6) de um encontro com 1d6 soldados-mortos.

Parte 4 • Batalha Contra o Lorde

Chegando à área 6 do mapa, os heróis são recebidos pela forma fantasmagórica de um jovem humano, muito bem vestido, cantando e tocando harpa. Sua música não é agradável aos ouvidos; fala de morte, guerra e crimes horripilantes.

O bardo-fantasma canta para alguém sentado em uma grande poltrona, de costas para os heróis. Dois soldados-mortos estão perfilados nas paredes, mas não se movem. Se não houver interrupções, o bardo cantará a história da maldição do forte:

"Quando o antigo rei de Zakharov completaria 30 anos de

regência, você o convidou para uma grande comemoração. Mandou preparar para ele e sua comitiva uma refeição envenenada: com o rei fora do caminho, você marcharia com seus soldados sobre a capital e tomaria a coroa. Mas Keenn rejeitou seu plano covarde, amaldiçoando seu castelo, mantendo você e seus seguidores aqui por toda a eternidade."

— *Basta!* — diz a voz gélida, espectral, do ocupante da cadeira. — *Você me importuna com essa história há séculos! Estou farto disso! Suma daqui, maldito bardo!"*

O Lorde não suporta mais a cantoria do bardo-fantasma — um menestrel destinado a cantar os crimes de Kragan até que ele seja destruído para sempre. De repente, sem que os heróis possam impedir, a espada Slash Calliber grita:

"É ELE! Kragan! Lazarento, filho de um zumbi embolorado! Apagou meu chapa Ratchet! Pra cima dele!"

A gritaria da espada chama a atenção de Kragan, que se ergue — revelando a aparência de um cavaleiro da morte, um dos mais poderosos tipos de mortos-vivos. Ele reconhece a arma do cavaleiro que esteve ali para desafiá-lo em tempos passados e, com um grito selvagem, ataca seu portador. Os dois guardas reúnem-se a seu mestre em batalha — apenas o bardo não se envolve.

Lorde Kragan Blackeye, Cavaleiro da Morte

3D&T: F4, H6, R3, A3, PDF4 (gelo), 15 PVs, Morto-Vivo (Esqueleto), Imortal, Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Armadura Extra (Corte/Perfuração)

O cavaleiro da morte é uma versão mais poderosa (e diabólica) dos soldados-mortos de Arton. Um cavaleiro que, em vida, tenha jurado seguir um código de honra e depois violado esse código pode receber dos deuses a maldição dos mortos-vivos. Seu poder é grande, mas — da mesma forma que uma múmia — a criatura torna-se prisioneira de um local (como acontece com Kragan), ou condenada a realizar uma missão pelo resto de seus dias.

Todo cavaleiro da morte pode disparar pelas mãos uma rajada mágica de gelo com as mesmas propriedades de um sopro de dragão branco (PdF, frio/gelo): não precisa testar Habilidade para acertar o primeiro alvo, uma esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. Cada teste de Habilidade após o primeiro sofre redutor cumulativo de -1. No entanto, essa habilidade só pode ser usada a cada 1d rodadas.

O cavaleiro da morte exibe um rosto cadavérico e um olhar apavorante, com luzes avermelhadas no lugar dos olhos. Veste uma couraça enegrecida, que parece ter sido queimada por uma bola de fogo, e coberta de crostas de sangue seco. Ele pode exalar uma aura mágica de medo (igual à magia Pânico, com alcance igual à sua Resistência, como uma habilidade natural, sem gastar PVs). Cavaleiros da morte também são imunes à magia Esconjuro e Mortos-Vivos.

D20: ND 11; Morto-vivo médio, Tend. Ordeira e Má; DVs 8d12; PVs 62; Inic +7; Desloc. 6m; CA 25 (+2 Des, +8 Armadura Completa, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: Espada larga +15/+10 (dano 2d6+8), Ataque de toque: +13/+8 (dano 1d8+5, energia negativa); Ataques Especiais: Aura de Medo, Frio Infernal; Qualidades Especiais: Morto-Vivo, Imunidades, RD 15/+1, RM 20, Imunidade ao Expulsão; Testes de Resistência Fort +6, Ref +5, Von +4; For 20, Des 16, Con -, Int 14, Sab 12, Car 15; **Perícias:** Cavalgar +11, Escalar 3, Intimidar +6, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +5, Saltar +3, Sentir Motivação +4; **Talentos:** Especialização em Arma (Espada Larga), Foco em Arma (Espada Larga), Lutar as Cegas, Trespassar, Reflexos em Combate, Especialização, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Combate Montado; **Equipamento:** armadura de batalha obra-prima, espada larga obra-prima.

Aura de Medo (Sob): criaturas com menos de 5 Dados de Vida devem fazer um teste de Vontade (CD 16) ou serão afetados por medo (como uma magia Medo lançada por um feiticeiro de nível igual ao cavaleiro da morte).

Frio Infernal (Sob): Kragan pode lançar um jato de frio, como a magia Cone Glacial lançada por um feiticeiro de 8º nível. Ou seja, causa 8d6 de dano. Ele pode usar essa habilidade quantas vezes desejar, mas apenas uma vez por rodada.

Imunidade a Expulsão (Sob): Kragan é totalmente imune a tentativas de Expulsão de clérigos.

Parte 5 • O Fim da Maldição

Derrotado, o cavaleiro da morte vai se desintegrar em uma nuvem negra tragada pelo chão. O bardo-fantasma, antes de sumir em pleno ar, diz:

"Agradeço-lhes do fundo de meu coração, nobres heróis. Kragan foi destruído. Minha sina terminou, bem como o cativeiro dos demais espíritos aprisionados neste castelo. Graças a vocês, estamos livres para descansar em paz."

De fato, os aventureiros não serão capazes de encontrar quaisquer outros mortos-vivos — incluindo os fantasmas na área 2. Todos desapareceram. As próprias nuvens escuras que pairavam sobre o castelo começam a se dissipar, deixando passar raios de sol pelas frestas da estrutura arruinada. Não há dúvida de que a maldição terminou.

Se ainda não fizeram isso, os heróis podem vasculhar o restante do castelo em busca dos tesouros e objetos mágicos prometidos por Slash Calliber. A espada, por sua vez, fica agradecida a seu novo portador, e concorda em servi-lo daqui em diante. No futuro, ela evitará colocar seu novo mestre em encrencas.

Mas nem sempre.

A Espada de Morkh Amhor

Antes do 3D&T, durante um curto período de tempo, a Trama Editorial adotou um outro sistema de regras — hoje conhecido como Sistema Daemon, e usado em jogos como Arkanun, Trevas e outros. A revista SÓ AVENTURAS #9 (uma antiga revista-irmã da DB) trouxe um mini-suplemento baseado nessas regras, com um grupo de personagens jogadores prontos que mais tarde seriam astros de Arton: o bárbaro Katabrok, seu ajudante Tasloi, o mago Vladislav, a clériga elfa Tallehphia e o guerreiro do deserto Abdulah. O suplemento também a primeira versão de "A Espada de Morkh Amhor", citando pela primeira vez o Deus-Sol Azgher (venerado pelos Sar-Alla, o povo de Abdulah) e o reino de Sambúrdia.

Esta aventura oferece certo desafio. Para participar dela recomenda-se 3 a 5 personagens Lutadores (feitos com 6 a 7 pontos) ou entre 4º e 6º nível. A presença de pelo menos um clérigo é recomendada.

Sambúrdia, uma das maiores nações do Reinado de Arton, está ameaçada por uma antiga profecia. Os Clérigos de Thyatis avisam que um antigo mal vai ressurgir e destruir o reino. Esse mal carrega o nome de Destruidor de Mundos — uma fera gigantesca, com garras e presas capazes de rasgar navios e despedaçar castelos. De acordo com a lenda, no passado foi necessário o esforço combinado dos mais poderosos heróis do mundo para detê-lo. Quase todos esses heróis pereceram na batalha. Mesmo assim, o monstro não foi destruído — apenas colocado em um longo sono.

O que parecia apenas uma lenda ganhou terríveis contornos de realidade. Uma criatura cuja descrição combina com o Destruidor foi encontrada em uma gigantesca caverna. Mesmo adormecido, o monstro é indestrutível. Nada pode impedir que desperte... exceto uma coisa.

Beldrad Isontorn, o atual regente de Sambúrdia, está oferecendo uma grande recompensa para aventureiros que encontrem a lendária Destruidora do Mal — a espada mágica de Morkh Amhor, grande herói de outras eras, parte do grupo original que deteve o Destruidor. De acordo com os profetas de Thyatis, essa espada desferiu o golpe final que fez tombar o monstro. Caso seja cravada em seu corpo, ele nunca vai despertar.

A recompensa está agitando o mundo dos aventureiros. Grupos de heróis vasculham Arton em busca da espada perdida. Quase todos estão seguindo pistas falsas. A verdadeira espada está na tumba de Dezzaroh, um clérigo que prometeu zelar pelo descanso de seu amigo, o herói Morkh Amhor. Dezzaroh morreu há muitos anos, mas dizem que a tumba é assombrada, guardada pelo fantasma do sacerdote...

A Tumba de Dezzaroh está muito bem escondida em algum ponto de Greenaria, a grande floresta que ocupa grande parte do reino de Sambúrdia. Não é à toa que nenhum grupo de herói a encontrou — achar uma tumba naquela imensidão florestal é quase impossível. Apenas com uma localização exata será possível chegar ao lugar.

Cabe a você, Mestre, decidir como os personagens jogadores conseguiram essa pista. Seria simples para um NPC bem informado (e não-aventureiro!) vender a informação para o grupo, ou então oferecê-la em troca de uma parte da recompensa. Ou ele poderia ainda revelar a verdade aos aventureiros sem exigir nada — seja por motivos próprios, seja porque sem isso Sambúrdia será destruída. Personagens como Luigi Sortudo, o Oráculo de Triunphus (veja em "Caçada à Princesa") e Raven Blackmoon ("A Rebelião dos Insetos") encaixam-se bem no papel.

Parte 1 • Longa Jornada

Conhecendo a real localização da tumba (talvez graças a um mapa), os aventureiros devem agora se preocupar em como chegar lá. Não importa em que lugar de Arton estejam sediados, é bem provável que uma jornada por terra até Greenaria seja longa demais.

Para se ter uma idéia, de Valkaria até a fronteira de Sambúrdia são quase 2.000km (seis semanas de viagem a cavalo, ou mais de três meses a pé para humanos). Isso sem incluir pelo menos 600km adicionais de viagem através da selva fechada (impossível a cavalo; seis ou sete semanas a pé para humanos). Quanto aos monstros que podem ser encontrados pelo caminho, deixamos por conta do Mestre. Para mais detalhes sobre Sambúrdia e Greenaria, consulte o livro **O Reinado • Parte 3.**

O grupo deve decidir se aceita fazer a longa viagem (durante a qual o Mestre pode rolar uma verdadeira campanha, com aventuras menores pelo caminho) ou tenta encontrar uma forma mais rápida. Transporte aéreo, seja por magia, montarias voadoras ou meios próprios, reduz bastante o tempo de viagem — geralmente metade do tempo a pé.

Magias de Teleportação só podem ser empregadas com segurança caso exista alguém que conhece o local de destino — ou seja, o mesmo NPC que informou o grupo sobre a tumba. Novamente, um personagem como Raven Blackmoon seria bastante prestativo. Essa pessoa pode acompanhar o grupo até o local, ou então oferecer um pergaminho com uma magia de Teleportação já preparada para chegar ao local (e, de preferência, outra para voltar).

Como se vê, o transporte até a tumba pode ser feito em um piscar de olhos (ZIUF!) ou após uma longa viagem. Prefira esta última opção caso os personagens não sejam poderosos o bastante — você pode começar uma campanha com heróis iniciantes, que ganham experiência e poderes, até finalmente chegar à tumba.

Uma vez resolvido o problema, temos os aventureiros diante de um penhasco verdejante onde está encravada a Tumba de Dezzaroh...

Parte 2 • A Tumba

1) Entrada do Templo: após a viagem, os heróis chegam à porta do templo. Este é o local onde a aventura realmente tem início.

A tumba fica em um penhasco. Um lance de escadas leva à entrada, onde quatro grandes colunas de pedra vão do chão ao teto. Atrás das colunas estão três corredores; entre eles, duas estátuas de pedra. As estátuas lembram duas sentinelas com cabeça de chacal e espadas em punho.

Os três corredores são as únicas entradas para a tumba. Assim que os heróis entram em um deles, os outros dois se fecham e abrem apenas meia hora depois. As duas estátuas são comuns; não vão se mexer ou atacar os personagens (mas devem deixá-los um pouco preocupados...).

Dentro da tumba não há iluminação. Como todos os corredores e salas estão escuros, só descreva os aposentos para os jogadores se eles tiverem consigo alguma fonte de luz, como tochas ou magia — ou se são capazes de ver na escuridão completa, como os anões. Os corredores têm 3m de altura e 1,5m de largura, a menos que o texto diga o contrário.

2) Sala dos Inimigos Vencidos: logo depois da porta, segue um corredor com paredes cheias de esculturas bizarras. O corredor segue por mais alguns metros até uma sala maior, onde cinco estátuas ameaçadoras vigiam a porta.

Assim que os personagens entram, uma grade desce do teto e bloqueia a passagem, aprisionando todos. Esta sala é na verdade uma armadilha para ladrões de túmulos. A grade pode ser erguida por alguns personagens juntos, se sua Força combinada chegar a 6 ou mais. Em **D20**, é preciso que os personagens façam um teste de Força, com CD 40. Vários personagens podem ajudar, somando seus modificadores de Força, mas a jogada de dados é uma só. Os personagens também podem Escolher 10 ou Escolher 20, o que vai tomar mais tempo.

Caso consigam levantar a grade e sair, os heróis devem enfrentar outro perigo: seis pequenos buracos nas paredes começam a disparar um dardo por rodada (não precisa de teste para acertar), e causando 1d6 pontos de dano cada. A armadilha pode ser detectada e desarmada com testes de H-1 para personagens com Crime (ou CD 20 para procurar, CD 25 para desarmar). Os dardos podem ser evitados com uma Esquiva (ou uma Resistência de Reflexos com CD 15).

Dentro da sala existe uma porta secreta que leva à Sala de Purificação (área 3). Ela só pode ser encontrada se os heróis procurarem por ela, e com um teste de H-1 (permitido apenas para personagens com Investigação, Crime ou Visão de Raios-X) ou Procurar (CD 20).

3) Sala de Purificação: no centro desta sala circular existe uma pequena piscina, com um metro de largura e dois palmos de profundidade. Ainda resta um pouco de água escura, com insetos estranhos nadando nela. Quatro pilares de granito estão à volta da piscina. Existe uma porta de madeira ao sul e outra a leste.

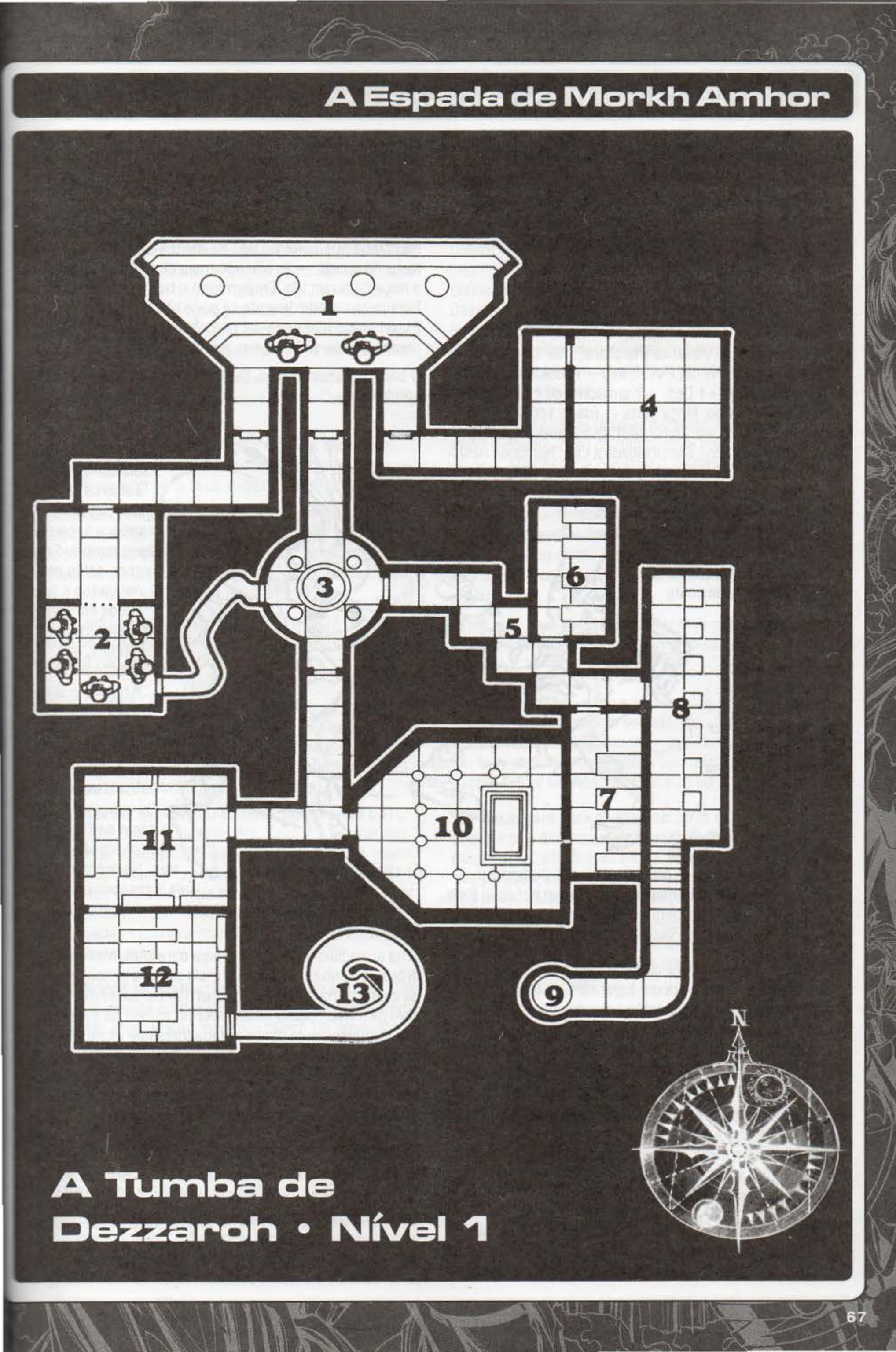
Pinturas nas paredes mostram um guerreiro empunhando uma espada, com o sol brilhando às suas costas enquanto enfrenta um exército de criaturas negras. Com testes adequados, os heróis podem perceber que tem alguma ligação com Azgher, o Deus-Sol.

Se algum jogador tiver a (estúpida) idéia de beber a água escura da piscina, terá que fazer um teste de Resistência (ou Fortitude, CD16). Se falhar, ficará doente: perderá 1 Ponto de Vida e fará todos os seus testes com uma penalidade de -1 até o final da aventura (ou perderá 1d6 pontos temporários de Força e Constituição).

Existe aqui uma porta secreta que leva à Sala dos Inimigos Vencidos (área 2). Ela só pode ser encontrada se os jogadores procurarem por ela, e com um teste de H-1 (permitido apenas para personagens com Investigação, Crime ou Visão de Raios-X) ou Procurar (CD 20).

4) Sala das Oferendas: nesta sala existem várias caixas jogadas e amontoadas. Poucas estão inteiras, restos de madeira podre e pregos enferrujados estão espalhados pelo chão. Sujeira e detritos forram o lugar até quase a altura do joelho. Aqui eram guardadas as oferendas trazidas por aqueles que vinham visitar a tumba, quando ela ainda era um templo.

Uma grande rede cairá sobre os heróis assim que entrarem na sala. Aqueles que conseguirem uma Esquiva (ou Reflexos, CD 13) conseguem se desviar da rede e descobrem



A Tumba de Dezzaroh • Nível 1

que há 2d6 kobolds escondidos entre as caixas. Personagens que tenham ficado presos na rede podem se soltar em duas rodadas, mas durante esse tempo não podem atacar, nem se defender. Considere que estão paralisados (qualquer ataque contra eles acerta automaticamente e ignora Armadura). Em **D20**, personagens presos na rede são considerados imobilizados, mas não indefesos.

Kobolds

3D&T: F0, H1, R1, A0, PdF1-2, 4 PVs, Inculto

D20: Humanóides Pequenos (reptiliano); ND 1/6; Tend. Ordeira e Má; DVs ½ d8; PVs 4; Inic +1; Desloc. 9m; CA 15 (+1 tamanho, +1 Des, +2 armadura de couro); Ataques: Corpo a corpo: lança curta -1 (dano 1d6-2), A Distância: besta curta +2 (dano 1d8); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade a Luz; Testes de Resistência Fort +0, Ref +1, Von +2; For 6, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10; **Perícias:** Esconder-se +8, Furtividade +4, Observar +2, Ofícios (armadilheiro) +2, Ouvir +2, Procurar +2; **Talentos:** Prontidão; **Equipamento:** lança curta, besta leve, 10 virotes, armadura de couro

5) Corredor: este corredor é um pouco inclinado, subindo para um andar superior. Depois de algumas voltas sinuosas, ele termina em uma pesada porta de madeira.

No corredor existem duas portas secretas que levam para as áreas 6 e 7, e — novamente — só podem ser encontradas se os personagens procurarem por elas. Exija testes de H-1 (ou H+1 para personagens com Investigação, Crime ou Visão de Raios-X) ou Procurar (CD 17).

6) Quarto Secreto: aqui é onde os sacerdotes dormiam, quando a tumba ainda era um lugar santo e habitado. Quatro camas de madeira estão colocadas uma ao lado da outra, como se este aposento fosse um quarto coletivo. O quarto tem um pequeno baú, que está junto à parede, ao lado da porta. Os kobolds da área 4 não encontraram esse aposento, por isso ele está intacto.

O baú está trancado e a chave se perdeu há muito tempo, mas é uma fechadura velha e enferrujada. Uma jogada de H (ou H+2 com a Perícia Crime) ou Abrir Fechaduras (CD 15) consegue abri-la. Lá dentro há apenas roupas velhas e podres, e uns poucos 1d6 Tibares.

7) Quarto Secreto: este é outro aposento onde os sacerdotes dormiam. Quatro camas alinhadas e um baú são a única mobília. Um pouco de palha está jogada no chão, ao lado das camas. Os kobolds da área 4 também não encontraram esta sala ainda.

Caso os jogadores sejam bem-sucedidos em testes de H+2 (dispense o teste para personagens com Investigação, Crime ou Visão de Raios-X) ou Observar (CD 20), mencione que perto do baú há menos sujeira que no resto do quarto — e, olhando mais de perto, sinais de que a peça foi arrastada. Empurrando o baú de lado, há um buraco na parede de onde se pode observar a área 10. Esse buraco não pode ser percebido pelo outro lado, a menos que se saiba de sua existência.

O baú está destrancado. Dentro dele só há roupas sujas e apodrecidas.

8) Sala dos Sarcófagos: nesta sala comprida estão os restos mortais dos antigos sacerdotes deste templo. Seus corpos estão mumificados e colocados em vários sarcófagos nas paredes, que exibem o sol de Azgher — um culto incomum nesta região. Alguns estão entreabertos, exibindo seu sinistro conteúdo. Os antigos seguidores de Dezzaroh foram sepultados aqui. No outro lado da sala, passando pelos esquifes, fica uma escada que sobe em direção a uma sala escura.

Uma armadilha foi preparada aqui para afugentar os ladrões de tumbas. Assim que mais de uma pessoa entra na sala, um mecanismo faz com que os cadáveres pareçam se mexer, como se estivessem saindo da suas tumbas. Simplesmente diga aos jogadores que as múmias estão atacando, faça com que elas percam a iniciativa (afinal, não vão realmente atacar) e divirta-se vendo-os destruir múmias inofensivas. Essa "armadilha" pode ser detectada e desarmada com testes adequados.

9) Fossa: no final do corredor, logo após um pequena escada, está um profundo buraco com um metro de diâmetro. Não se consegue ver o fundo e nem ouvir nada.

Este buraco era usado para se livrar do lixo e detritos do templo. Se alguém jogar uma pedra, poderá ouvirá o som dela acertando o fundo. Se algum jogador tiver a idéia de pular dentro do buraco, perderá 2d6 Pontos de Vida devi-

do à queda e ficará preso em meio ao entulho (basta em teste de H+2 ou CD 10 para se soltar). A fossa tem dez metros de profundidade, e talvez seja preciso uma corda com esse comprimento para tirar dali o infeliz.

10) Salão Principal: neste enorme salão eram realizados os rituais dos sacerdotes de Azgher. Entre as pilastras, no alto de um pedestal, está um caixão decorado com estranhos sinais e um sol dourado no centro. Ao lado do pedestal estão dois castiçais prateados. Nas paredes, pinturas mostram os feitos de um homem vestindo roupas brancas e um elmo prateado que esconde seu rosto.

Duas estátuas, semelhantes à figura de branco, estão recostadas nas paredes esquerda e direita. Cada uma segura uma enorme maça.

Este é o salão principal do templo, onde as cerimônias mais importantes eram executadas. As pinturas nos muros mostram Azgher, o deus patrono de Dezzaroh.

O caixão ornamentado era onde descansava o corpo de Dezzaroh. Se alguém resolver abrir o esquife (nenhum teste é necessário) terá duas surpresas. A primeira: não há nenhum corpo lá dentro. A segunda: as estátuas começam a se mover e atacam os aventureiros...

As estátuas atacam apenas criaturas a menos de três metros do caixão ou que ataquem elas próprias — quem se afastar não será molestado.

Estátuas de Pedra

3D&T: F3, H2, R3, A3, PdF0, 15 PVs, Construtos, Armadura Extra (PdF), Invulnerabilidade a magia (não podem sofrer dano ou ser afetadas por nenhuma forma de magia, mas podem ser feridas por armas mágicas)

D20: Construto Grande; ND 5; Tend. Neutra; DVs 8d10; PVs 57 cada; Inic -1; Desloc. 3m; CA 15 (-1 tamanho, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: punho +9 (dano 2d6+7); Qualidades Especiais: Construto, RM 25, RD 10/+2 ; Testes de Resistência Fort +2, Ref +1, Von - ; For 20, Des 8, Con -, Int -, Sab 1, Car 2; flechas, facas arremessadas e outras armas de projétil causam apenas um ponto de dano.

11) Biblioteca de Azgher: esta sala quadrada tem todas as paredes lotadas com prateleiras cheias de livros, além de estantes enormes ocupando o centro do aposento.

Avenureiros que consigam ler (ou seja, todos exceto Incultos) podem encontrar nos livros desta biblioteca várias histórias sobre as guerras de Azgher para derrotar as forças de Tenebra, os feitos de sacerdotes famosos, os ensinamentos da sua fé, contos de Azgher para crianças e muitos outros. Quase todos os livros são sobre o Olho Vigilante como assunto. No entanto, não há livros de magia ou pergaminhos mágicos.

No lado sul da sala, uma porta que leva à outra biblioteca.

12) Escritório de Dezzaroh: outra biblioteca existe além da porta no fundo da sala anterior. Aqui não há tantos livros e pergaminhos. Existe até mesmo espaço para uma escrivaninha, com uma cadeira e um banquinho.

Nesta sala estão os diários de Dezzaroh. Aqui o sacerdote registrou seus pensamentos em pergaminhos, livros e folhas de couro soltas.

Dentre tudo o que está escrito, as únicas informações de interesse para os jogadores falam sobre como Dezzaroh conheceu Morkh Amhor. O herói salvou a vida de Dezzaroh várias vezes, e o sacerdote teve poucas oportunidades para mostrar sua gratidão. Ao saber sobre a morte do grande amigo, ele prometeu preservar seus restos mortais com a honra e a glória merecidas. Um dos trechos diz o seguinte:

"Estas serão minhas últimas palavras, eu creio. Estou velho e doente, meu caminho neste mundo está próximo do final. Mas não me entristeço. Assim o universo está ordenado, sob o olhar atento de Azgher.

"E meu último desejo será satisfeito, ah, sim! Em uma visão, o Vigilante surgiu e disse que minha vontade seria cumprida. Vou cuidar de meu templo para sempre, transformado em cripta para meu amigo Morkh Amhor, o grande herói.

"Este será meu dever final. Velar pelo grande herói, para impedir que infiéis e profanadores perturbem seu sono sagrado..."

Uma das estantes, onde existe apenas um único livro, esconde uma passagem secreta. Ela só pode ser encontrada se os jogadores procurarem por ela, e com um teste de H-1 (apenas para personagens com Investigação, Crime ou Visão de Raios-X) ou Procurar (CD 17).

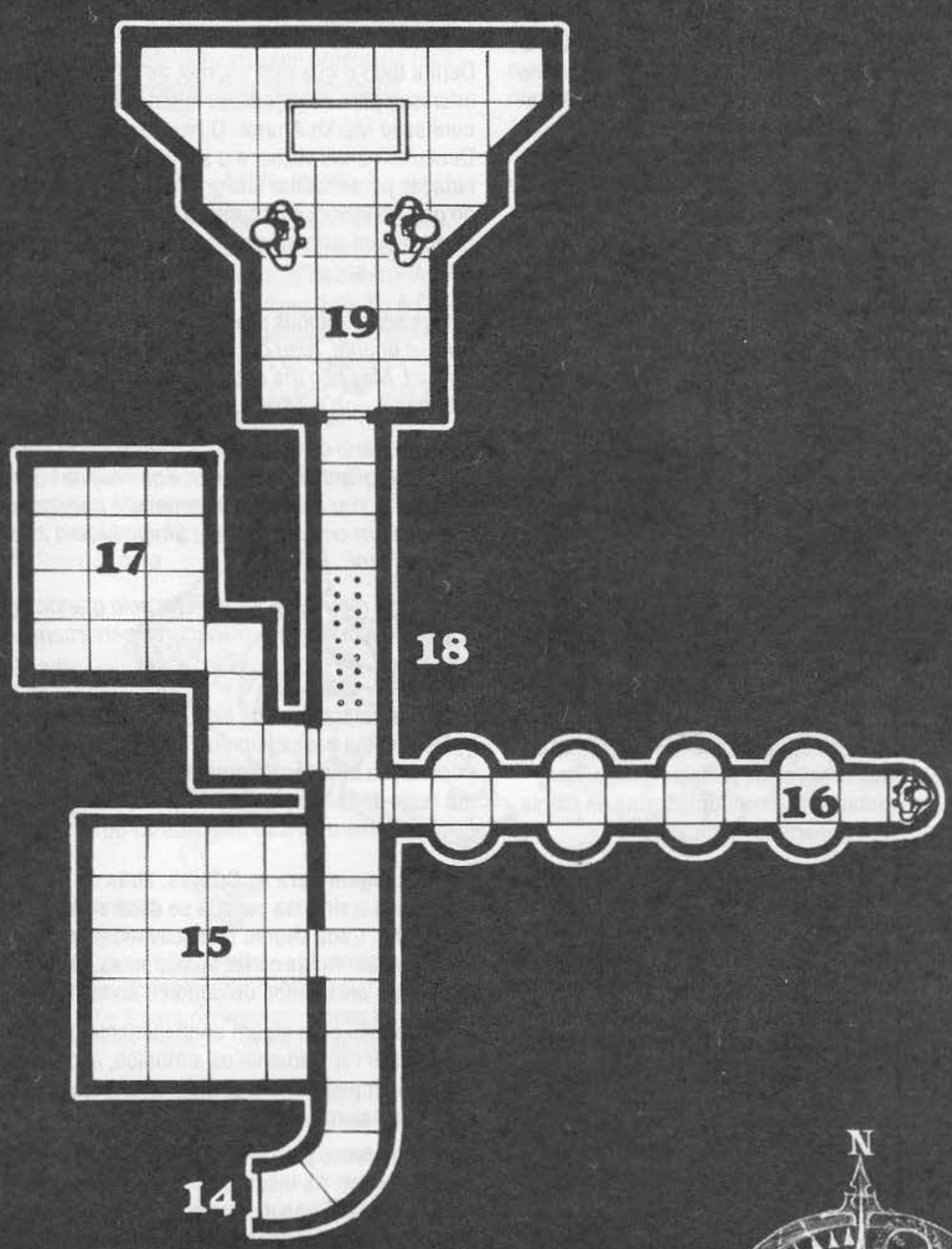
13) Passagem para as Criptas: atrás da porta secreta, uma longa e sinuosa escada se desenrola para o fundo da montanha. Cada degrau foi escavado na própria pedra. Nas paredes, várias cenas apavorantes e símbolos grotescos foram entalhados do começo ao fim.

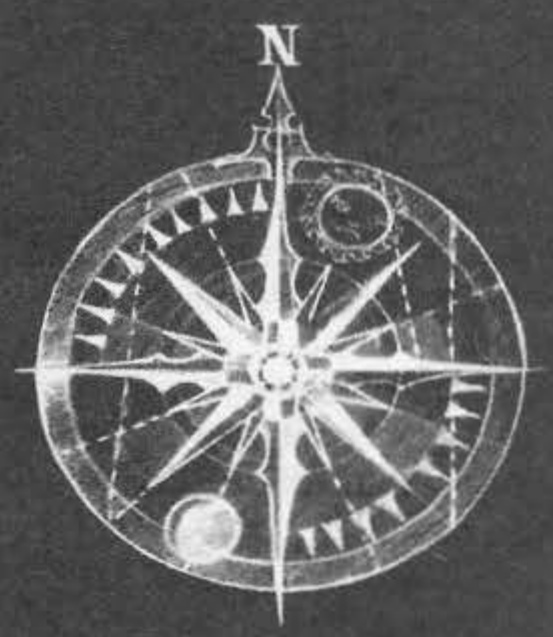
Personagens com algum conhecimento sobre magia vão reconhecer rapidamente os símbolos; são runas protetoras, para impedir que espíritos malignos entrem naquele lugar (ou saiam dele!).

A escada desce para o nível 2, onde está a cripta de Morkh Amhor. As inscrições nas paredes dizem que coisas horríveis vão acontecer com os profanadores de túmulos (o Mestre deve inventar algumas maldições bem apavorantes, que até pareçam reais e verdadeiras), mas nenhuma delas acontece; é apenas para assustar!

14) Corredor: um corredor se estende até onde a vista alcança. Nas paredes, a cada três metros, há suportes vazios para tochas. O chão é revestido de grandes pedras, cortadas em quadrados. O teto também. Os aventureiros conseguem ver uma porta à esquerda e uma outra mais longe, à direita.

Os suportes, que estão a dois metros do chão, não po-





A Tumba de Dezzaroh • Nível 2

dem ser removidos — mas podem ser usados para segurar as tochas do grupo e deixar suas mãos livres.

As portas são de madeira e levam às áreas 15 e 16. Estão trancadas. Podem ser abertas com uma jogada de H (ou H+2 com a Perícia Crime) ou Abrir Fechaduras (CD 15).

15) Sala Demolida: ao abrir esta porta os aventureiros percebem que a sala está forrada de entulho. As paredes do lado noroeste foram demolidas, há pedras e terra por toda parte. No chão podem ser encontrados alguns esqueletos de ratos e outros animais pequenos.

Se os jogadores ficarem mais de três rodadas nesta sala (mais ou menos meio minuto), a criatura responsável pela demolição da parede aparecerá, levantando-se dos escombros. Um escorpião gigantesco e muito faminto atacará os heróis.

Escorpião Gigante

3D&T: F2, H2, R2, A1, PdF0, 10 PVs, Paralisia, Membros Extras. Uma versão muito maior e mais agressiva do escorpião comum, estes monstros medem até 1,80m de comprimento. Podem ser encontrados em estado selvagem, mas também são usados pelos homens-escorpião como cães de guarda e de caça. Fazem dois ataques por rodada com as garras (dano por Força), sempre contra o mesmo alvo; se conseguir acertar os dois ataques na mesma rodada, a vítima fica presa e incapaz de lutar até ter sucesso em um teste de Força. O escorpião pode atacar qualquer vítima presa nas garras com o ferrão venenoso, sem precisar fazer nenhum teste. Além do dano do ferrão (1d), a vítima deve fazer um teste de Resistência +1: falha significa um dano extra de 15 pontos.

D20: Verme Grande; ND 2; Tend. Neutra; DVs 4d8+8; PVs 31; Inic +0; Desloc. 15m; CA 14 (-1 tamanho, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 pinças +5 (dano 1d6+3), ferrão +0 (dano 1d6+1 e veneno); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Espremer, Veneno; Qualidades Especiais: Verme; Testes de Resistência Fort +6, Ref +1, Von +1; For 17, Des 10, Con 14, Int - , Sab 10, Car 2; **Perícias:** Escalar +11, Esconder-se +3, Observar +7

Espremer (Ex): o escorpião que prender um oponente de seu tamanho ou menor, usando Agarrar Aprimorado com suas pinças, causará dano automático com as pinças (não precisa fazer jogadas de ataque) e atacará com o ferrão com seu valor total (+5).

Veneno (Ex): o veneno injetado pelo ferrão causa dano inicial e secundário de 1d6 pontos de Força (temporários), que pode ser evitado com teste sucedido em uma resistência de Fortitude (CD 18).

16) Salão das Almas: aqui um corredor se estende por mais dez metros. A cada metro há placas de madeira em cada parede. São oito placas ao todo, cada uma do tamanho de uma pessoa. No final do corredor está uma figura mumificada, sentada em um trono, segurando uma espada brilhante.

As placas de madeira são portas, mas sem fechaduras. Elas não podem ser abertas. Caso sejam destruídas (cada uma pode ser derrubada com 10 pontos de dano), cada porta vai revelar uma pequena câmara contendo um esqueleto de um guerreiro. Esse esqueleto é um morto-vivo e vai atacar assim que a porta for aberta.

A múmia no final do corredor é inofensiva e não ataca. Mas se os aventureiros tocarem em sua espada, todas as portas giram e revelam seus respectivos soldados esqueletos — que bloqueiam a saída e atacam os jogadores. A múmia e sua espada eram apenas outra armadilha. Os esqueletos usam armaduras de couro e espadas longas.

Esqueletos

3D&T: F1, H1, R1, A1, PdF0, 5 PVs, Invulnerabilidade (frio/gelo), Armadura Extra (corte, perfuração)

D20: Morto-Vivo Médio; ND 1/2 ; Tend. Neutra; DVs 2d12; PVs 15; Inic +5; Desloc. 9m; CA 15 (+1 Des, +2 natural, +2 armadura de couro); Ataques: Corpo a corpo: espada longa +2 (dano 1d8); Qualidades Especiais: morto-vivo, imunidades; Testes de Resistência Fort +0, Ref +1, Von +3; For 14, Des 12, Con -, Int - , Sab 10, Car 11, **Talentos:** Iniciativa Aprimorada

17) Sala do Tesouro: atrás da porta, depois um pequeno e sinuoso corredor, está uma sala completamente forrada com moedas de ouro, jóias e pedras preciosas. Uma montanha de tesouros alcança quase o teto. É uma fortuna digna de um rei.

Caso algum jogador pense em encher os bolsos, o Mestre deve lembrar que personagens com alguns tipos de Código de Honra (especialmente dos Heróis de da Honestidade) podem ser contra essa profanação. O mesmo vale para personagens de tendência Ordeira e Boa em D20

Se mesmo assim eles tocarem no tesouro, uma enorme serpente com quase dez metros de comprimento emerge das moedas e ataca!

Serpente Guardiã

3D&T: F3, H2, R2, A1, PdF0, 10 PVs. Qualquer personagem que receba dano pela mordida deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, sofrerá um redutor de -1 em todas as características (e também em seus Pontos de Vida, dependendo da redução da Resistência). Essa condição dura 24 horas, ou até ser curada com Cura Mágica ou similar (testes de Medicina não resolvem).

D20: Animal Grande; ND 2; Tend. Neutra; DVs 3d8; pvs 17; Inic +3; Desloc. 6m, 6m Escalando; CA 15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +4 (dano 1d4 e veneno); Ataques Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Olfato; Testes de Resistência Fort +3, Ref +6, Von +2; For 10, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2; **Perícias:** Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +8, Observar +9, Ouvir +9; **Talentos:** Acuidade com Arma (mordida).

Veneno (Ex): o veneno injetado pela mordida da serpente

causa dano inicial e secundário de 1d6 pontos de Constituição (temporários), que pode ser evitado com teste bem-sucedido de Fortitude (CD 14).

Este monstro só ataca aqueles que tentam levar consigo parte do tesouro; caso ninguém tente levar nada, ou devolva as coisas que pegou, a serpente cessa o ataque e se esconde novamente entre as moedas.

18) Armadilha no Corredor: nesta parte do corredor existe uma armadilha, que só pode ser encontrada por quem procurar, com um teste de H-1 (apenas para personagens com Investigação, Crime ou Visão de Raios-X) ou Procurar (CD 20). A queda provoca 2d6 pontos de dano, que podem ser evitados com um teste bem-sucedido de H (ou Reflexos, CD 15).

19) A Cripta de Morkh Annhor: uma enorme câmara se revela adiante. Duas estátuas, olhando uma a outra, adornam as paredes laterais. Mais além, sobre um pedestal, um sarcófago ricamente decorado. Vários castiçais adornam cada lado do sarcófago, com restos derretidos de velas.

Atrás do esquife há uma enorme pintura, que ocupa toda a parede; ela mostra um guerreiro vestido com uma linda armadura prateada e uma espada. Trata-se de Morkh Amhor, o Bravo, com sua lendária espada mágica — a Destruidora do Mal.

As estátuas são normais e não atacam os jogadores. Assim que um deles tocar no sarcófago, diga o seguinte:

Vocês ouvem um uivo assustador, um grito de dor muito agudo e lamentoso. Em pleno ar, no meio da sala, surge a imagem transparente de uma pessoa com cabelos compridos e rosto contorcido de dor.

Profanadores! — ela diz. — Atrevem-se a perturbar o sono de meu amigo? Vão morrer pelas mãos de Dezzaroh!"

Este é o fantasma de Dezzaroh, ex-clérigo de Azgher, que jurou proteger o corpo do amigo. Com sua mente perturbada, o fantasma não consegue pensar direito e ataca os aventureiros, acreditando que são profanadores.

Os jogadores podem tentar derrotar o fantasma em combate (o que será bem difícil) ou convencê-lo de que estão em uma missão especial. Testes de H-1 (ou H+1 para personagens com Manipulação), assim como Blefar contra Sentir Motivação podem fazer com que o fantasma se acalme, cessando de lutar.

No entanto, mesmo acreditando que os heróis não vieram profanar a tumba, o fantasma não pretende entregar a eles a Destruidora do Mal. Isso vai exigir novos testes, com dificuldade maior (H-1 apenas para personagens com Manipulação, ou Blefar contra Sentir Motivação+5). Em caso de falha, o fantasma volta a lutar.

A espada está escondida dentro do caixão, sobre o peito da verdadeira múmia de Morkh Amhor. Caso os aventureiros sejam bem-sucedidos em seus testes, o fantasma vai exigir que eles falem com a múmia, peçam a ela a espada, expliquem sua missão. A múmia não vai responder (afinal, está morta!), mas o fantasma costuma tratar seu amigo como se estivesse vivo.

Depois de recuperar a espada, os aventureiros podem sair da cripta sem maiores incidentes. Se eles ainda não encontraram os kobolds da área 4, o Mestre pode fazer que isso aconteça agora.

Dezzaroh, o Fantasma

3D&T: F2, H4, R3, A3, PdF2 (frio/gelo), 13 PVs, Morto-Vivo (Fantasma), Clericato (Azgher, mas inativo no momento), Invulnerabilidade a todos os ataques (exceto magia e armas mágicas), Invisibilidade, Levitação, Possessão, Devoção

Várias pistas no decorrer da aventura revelam a verdade sobre o sacerdote Dezzaroh; obcecado em retribuir tudo o que recebeu do herói Morkh Amhor, ele voltou da morte como um fantasma e assombra esta tumba, expulsando os invasores. Ele NÃO recebeu uma missão sagrada do deus Azgher, apenas acredita que sim.

Dezzaroh está consideravelmente insano, tanto que não consegue usar sua magia divina e nem poderes concedidos. Ele nem mesmo cobre mais o rosto, como deve fazer qualquer servo de Azgher (se questionado sobre isso, ele dirá que é normal em seu estado).

D20: Morto-Vivo Médio; ND 8; Tend. Neutra; DVs 7d12; pvs 53; Inic +5; Desloc. 9m Voando (Perfeita); CA 14 (+4 Car); Ataques: Corpo a corpo: toque +6/+1 (dano 1d4); Ataques Especiais: Manifestação, Toque Corruptor, Lamento Assustador ; Qualidades Especiais: Rejuvenescer, Resistência a Expulsão; Testes de Resistência Fort +5, Ref +3, Von +8; For 14, Des 13, Con -, Int 10, Sab 16, Car 18; **Perícias:** Conhecimento (religião) +10, Cura +7, Diplomacia +7, Identificar Magia +5, Observar +12, Sentir Motivação +8.**Talentos:** Esquiva, Iniciativa Aprimorada.Lutar às Cegas, Prontidão

Manifestação (Sob): embora seja uma criatura etérea, Dezzaroh pode se manifestar, ficando visível mas ainda incorpóreo. Quando se manifesta, pode usar seu ataque de toque contra alvos corpóreos.

Toque Corruptor (Sob): o toque de Dezzaroh causa 1d4 pontos de dano.

Lamento Assustador (Sob): Dezzaroh pode usar seu lamento como uma ação padrão. Todas as criaturas a 10 metros dele devem passar em um teste de Resistência de Vontade, CD 18 ou ficará Apavorado por 2d4 turnos. Quem passar no teste não poderá ser afetado por Dezzaroh por 24 horas. Esse é um ataque de medo sônico, necromântico e que afeta a mente.

Rejuvenescer (Sob): se for destruído em combate, Dezzaroh voltará em 2d4 dias. Se fizer um teste de nível (1d20+7 contra CD 16), ele voltará no dia seguinte para assombrar o personagem que o derrotou (para ele, é o principal violador da tumba).

Resistência a Expulsão (Sob): Dezzaroh tem Resistência a Expulsão +4.

Parte 3 • O Final

Esta aventura termina quando os aventureiros deixam o templo levando consigo a espada Destruidora do Mal. No entanto, ainda existem decisões a tomar.

Os aventureiros de fato pretendem entregar a espada? A Destruidora do Mal é um antigo artefato forjado por Azgher, uma arma bastante poderosa. Entre outras coisas, ela torna impossível a ressurreição ou regeneração de qualquer criatura em cujo corpo se mantenha cravada — sendo, por isso, necessária para impedir o despertar do Destruidor de Mundos. Outros poderes devem ser decididos pelo Mestre.

Caso decidam reter a espada (coisa que verdadeiros heróis não fariam de jeito nenhum!), primeiro o Mestre deve examinar eventuais Códigos de Honra e outras obrigações que os personagens sigam. A campanha vai tomar um rumo totalmene diferente — os aventureiros passam a ser caçados por outros grupos de heróis, uma vez que AINDA existe uma grande recompensa pela espada. Clérigos e paladinos de Azgher também passam a perseguir o grupo, pelo roubo de um artefato sagrado de seu deus.

No entanto, se os heróis são honrados e decidem entregar a arma, devem imediatamente rumar para Sambúrdia, capital do reino de mesmo nome. São cerca de 1500km através da floresta fechada (quatro meses de viagem a pé), de modo que é melhor MESMO o grupo estar equipado com transporte aéreo ou mágico. Não esqueça que existe ainda a chance de que os aventureiros sejam atacados no caminho por assaltantes — ou rivais em busca da recompensa pela espada.

Em Sambúrdia, o regente Beldrad Isontorn recebe os aventureiros como bravos heróis. A aventura pode terminar aqui, com os personagens sendo regiamente recompensados (10.000 Tibares de Ouro para cada um, ou talvez um item mágico de grande valor).

No entanto, ainda é preciso levar a espada até onde está o Destruidor de Mundos e enterrá-la em seu corpo, antes que ele desperte — o que deve acontecer nas próximas semanas. A criatura dorme em uma caverna imensa, habitada por monstros menores. Novamente, será necessária a ajuda de heróis.

Algum voluntário?

A Rebelião dos Insetos

Reunindo boa parte dos mais importantes NPCs de TORMENTA, que já haviam sido apresentados separadamente em matérias próprias, "A Rebelião dos Insetos" (SÓ AVENTURAS #3, de Marcelo Cassaro "Paladino") deve ter sido a maior "salada" possível de famosos personagens artonianos em uma mesma história. Participam Raven Blackmoon, Mestre Arsenal, Andrus o Aranha, o Dragão-de-Aço e Lorde Enxame, em uma longa aventura totalmente estilo "dungeon crawler" para D&D.

Uma curiosidade que vale a pena mencionar: você vai encontrar a seguir alguns rascunhos de ilustrações dos insetos gigantes que não chegaram a ser utilizados na aventura original. Quase todos são baseados em criaturas de seriados japoneses (note como se parecem com sujeitos em roupa de borracha...). Na verdade, alguns são monstros da antiga série Black Kamen Rider!

Esta é uma aventura épica, para 4 a 6 personagens de 10 pontos, ou entre 8º e 10º nível. Ela apresenta alguns NPCs famosos do mundo de Arton, como Raven Blackmoon, Andrus o Aranha e o temível Mestre Arsenal. Todos eles aparecem com atributos diferentes de suas versões vistas até agora em outros títulos TORMENTA. Isso acontece porque esta aventura ocorre em uma época ligeiramente anterior aos fatos mais atuais de Arton. (Se quiser, para ter suas versões modernas, acrescente 5 níveis de experiência a cada um).

Embora esta história seja sediada no reino de Sambúrdia, o Mestre pode posicioná-la em qualquer outro lugar de Arton, pois seus eventos e locais são descritos de forma razoavelmente livre.

A Chegada do Enxame

O reino de Sambúrdia passa por mais uma provação. Tudo começou há cerca de seis meses, quando todas as lavouras de um vale foram devastadas por uma nuvem de gafanhotos gigantes. Nunca se ouviu falar de um bando tão grande, e todas as cidades daquela região enfrentam uma terrível escassez de alimentos.

Sucederam-se novos ataques dos gafanhotos, juntamente com outros fatos insólitos: aranhas do tamanho de cavalos atacavam e devoravam rebanhos de gado; abelhas e moscas gigantes invadiam as cidades, provocando pânico entre os habitantes; e até mesmo os temíveis esmagadores — grandes insetos predadores — abandonaram as cavernas para freqüentar as florestas das redondezas, caçando seres humanos.

Todos acreditavam tratar-se de algum fenômeno natural desconhecido, ou mesmo um novo conflito entre a deusa Allihanna e seu cruel irmão Megalokk. No entanto, essa suspeita sumiu quando uma gigantesca nuvem de insetos voadores escureceu os céus da capital do reino, escrevendo no ar a seguinte mensagem:

"APROXIMA-SE O FINAL DE SEUS DIAS EM ARTON, FERAS DE SANGUE RUBRO.

LORDE ENXAME."

As autoridades do reino não sabem nada sobre esse tal Lorde Enxame, nem fazem idéia de onde esteja escondido. A única certeza é que a comida acabará em breve. Muitas caravanas já deixaram a região em busca de terras mais férteis, mas já correm notícias de que os insetos estão se espalhando por todo o reino e — talvez — também para os reinos vizinhos. Se nada for feito para impedir Lorde Enxame, será o fim da agricultura — e todos terão que adotar vidas nômades, um retrocesso de milênios de civilização, sem mencionar que muitos morrerão de fome.

O regente de Sambúrdia, com o apoio de Deheon, oferece uma recompensa de 50.000 peças de ouro para quem deter Lorde Enxame e sua praga de insetos.

Parte 1 • A Maga Sabe

Tudo começa quando cada aventureiro é contatado por uma pessoa de quem certamente já ouviram falar — mas esperavam jamais encontrar: Raven Blackmoon.

O ideal seria que os personagens fossem contatados em Valkaria ou redondezas, mas se o Mestre preferir, eles podem estar em qualquer cidade de alguma relevância,

apropriada à campanha ou até mesmo na capital de Sambúrdia, onde assume-se que Raven Blackmoon tem um de seus laboratórios. O contato pode ocorrer separadamente ou com o grupo reunido, da seguinte forma:

Você vê aproximar-se uma figura de aparência, no mínimo, invulgar. Cabelos longos, negros e revoltos, agitados por um vento que não parece vir de parte alguma. Tatuagens desenhando uma máscara delicada à volta dos olhos castanhos. Um longo manto cinza-azulado, sempre esvoaçante, pouco fazendo para esconder o corpo magnífico — vestido apenas com jóias.

Apenas uma pessoa combina com tal descrição: Raven Blackmoon, a maga. Mulher tão bela quanto obscura, poucos tiverem chance de ouvir sua voz — e ninguém conhece suas reais motivações. Passa a vida em seu laboratório, um dos locais mais evitados da cidade; correm boatos de que o casarão é cheio de armadilhas e assombrado por um demônio, amante da feiticeira.

Raven Blackmoon

3D&T: F1, H3, R3, A2, PdF4, 15 PVs, Meio-Elfa, Investigação, Manipulação, Aliado (Slinnn, Elemental do Ar), Patrono (Entidade Elemental), Ar 5, Água 3, Fogo 3, Luz 4

D20: ND 10; Humanóide Médio (Meio-Elfa), Maga 10º; Tend. Neutra; DVs 10d4+30; PVs 59; Inic +3; Desloc. 6m; CA 10; Ataques: Corpo a corpo: adaga +6 (dano 1d4+1) ou por magia ataque de toque +5 (dano pela magia); Qualidades Especiais: Traços de meio-elfo; Testes de Resistência Fort +6, Ref +6, Von +10; For 13, Des 16, Con 16, Int 18, Sab 17, Car 15; **Perícias:** Atuação +6, Blefar +10, Concentração +10, Conhecimento (Arcano) +10, Conhecimento (Local) +10, Conhecimento (Os Planos) +10, Diplomacia +5, Espionar +10, Identificar Magias +10, Observar +8, Obter Informações +7, Ouvir +8, Sentir Motivação +6; **Talentos:** Escrever Pergaminhos, Esquiva, Foco em Magia (Encantamento), Foco em Magia (Ilusão), Foco em Perícia (Blefar), Magia Silenciosa, Magias em Combate, Prontidão; **Magias por dia:** nível 0 - 4, 1º - 5, 2º - 5, 3º - 4, 4º - 4, 5º - 2; **Livro de Magias:** Raven prefere magias das escolas de Encantamento e Ilusão. Por algum motivo desconhecido, ela não usa magias da escola de Necromancia; **Equipamento:** Anel de Comandar Elementais (Ar), Anel de Telecinésia, Colar de Bolas de Fogo (Tipo V), Bola de Cristal

"Sei onde está Enxame — ela diz, sem rodeios. — Se está interessado em participar de sua destruição, esteja amanhã no portão sul da cidade, quando o sol despertar."

Quando termina de falar, antes que você consiga esboçar qualquer pergunta, ela desaparece. Some diante de seus olhos. Talvez tenha se teleportado, ficado invisível — ou nunca esteve lá, e apenas usou uma ilusão. Tratando-se de Raven, nunca se sabe...

Na verdade Raven ficou invisível (seja com uma magia ou usando seu Anel de Comandar Elementais). Dessa forma inusitada ela irá contatar cada um dos aventureiros, separadamente — ou, se o Mestre insiste em usar o clichê, eles podem estar todos juntos na famigerada taverna. (Em **D20**, um teste de Identificar Magias com CD 18 permite notar que a maga se vale de invisibilidade ao invés de teleporte.)

Os heróis acabam de receber um verdadeiro prêmio. Todos os aventureiros do reino procuram Lorde Enxame para destruí-lo e receber a recompensa — mas até agora ninguém sabia onde encontrá-lo. Se o que a maga diz é verdade, essa pode ser uma chance de ouro! Para ser mais exato, 50.000 peças.

Mas o que Raven pretende, contando isso aos heróis? Ela é bem conhecida por participar de expedições, ajudando aventureiros sem razão aparente e sem pedir recompensa. Mas é verdade que alguns desses aventureiros nunca foram vistos de novo! A recompensa valeria o risco de confiar em uma pessoa tão plena de segredos?

Parte 2 • A Travessia da Floresta

Quando os aventureiros se reúnem no lugar combinado a maga não está presente. Os minutos passam, o sol afasta-se do horizonte, e ela não aparece. Deixe os jogadores um pouco apreensivos sobre o compromisso da maga, e depois diga a eles:

Súbito, vinte minutos após a hora combinada, um de vocês percebe a maga no meio do grupo — como se estivesse ali o tempo todo. Ninguém notou quando ela se aproximava (a menos que exista alguém no grupo capaz de ver coisas invisíveis).

"A investida dos insetos é apenas o primeiro passo do plano de Enxame — diz ela. — Sinto que seu verdadeiro poder está prestes a ser libertado. Sigam-me."

Raven começa a caminhar na direção sul, a passos firmes. Repare que ela não pediu desculpas ou deu qualquer explicação pelo atraso. Se alguém tocar no assunto, ela apenas diz:

"Verdade. Estive instruindo meu servo, Slinnn, que cuidará de meu laboratório em minha ausência. Sempre tenho dificuldades em afastar-me de Slinnn. Ele aprecia... demorar-se em despedidas."

Que os jogadores entendam isso como quiserem.

Slinnn é um elemental do ar sob controle de Raven. Muitos afirmam que eles são amantes — e, ao que parece, Raven gosta de fazer insinuações que dão força aos rumores. Mas fica difícil dizer até onde isso é verdadeiro. Uma mulher pode mesmo ser amada por um punhado de vento?

Raven viaja a pé, sem mostrar nenhum desconforto em caminhar com os pés nus. Não diz nada e quase não responde perguntas. Para dificultar qualquer tipo sondagem mental, Raven está sob o efeito de Armadura Mental (ou Detectar Pensamentos de forma revertida). Mestre,

faça o máximo possível para conservar a aura de mistério que envolve a maga.

Uma tentativa de roubar os pertences da maga será dura para o possível ladrão. A capa e as jóias de ouro que cobrem seu corpo (valor total: 5.600 peças de ouro) não podem ser removidas sem que ela perceba. Ela carrega na cintura uma pequena sacola — na verdade, uma Sacola Guardiã. Esse item mágico é bem maior por dentro do que por fora, contendo criaturas (que não morrem) que atacam qualquer um que coloque a mão dentro da bolsa exceto seu dono. Como e onde ela conseguiu esse item, permanece um mistério.

A maga leva os jogadores na direção de Sambúrdia (a capital tem o mesmo nome do reino). Curiosamente, a viagem é bem mais rápida do que deveria ser. Quando acordam pela manhã, os aventureiros parecem estar mais próximos de seu destino que quando dormiram. Aparentemente, o grupo tem se movido durante a noite, talvez com a ajuda de alguns elementais do ar, sempre durante o turno de guarda da maga (que insiste em ajudar na guarda, embora normalmente magos precisem repousar durante a noite). Para calcular o tempo de viagem, considere que o grupo viaja três vezes mais rápido do que normalmente faria a pé.

Depois de um bom tempo seguindo pelas estradas, já no reino de Sambúrdia, os aventureiros notam que estão chegando a uma região de floresta bem cerrada, comum no reino. O lugar tornou-se ainda mais temido com o aumento dos estranhos ataques de insetos gigantes. Muitos suspeitavam que Enxame estivesse escondido ali, mas ninguém foi capaz de encontrar nada.

"Recomendo que mantenham suas armas à mão — diz a maga. — Enxame povoou esta floresta com muitos monstros perigosos, e certamente teremos que enfrentar alguns deles para chegar a seu esconderijo."

O alerta da maga tem fundamentos, os heróis logo vão descobrir. Durante as duas horas inteiras que empregam para atravessar a floresta, eles vão enfrentar criaturas de espécies que nunca viram antes. Em situações de combate, Raven prefere ficar invisível e manter-se segura até que o perigo cesse — mas talvez, só talvez, ela use seus poderes para salvar um aventureiro em perigo.

Enquanto os aventureiros estiverem na floresta, o Mestre deve jogar 1d6 a cada vinte minutos. Qualquer resultado diferente de 1 indica a aparição de 1d6-2 insetos ou aracnídeos gigantes, à escolha do Mestre (use aqueles que são apresentados nas próximas páginas).

Durante a travessia, entre um combate e outro, a maga às vezes interrompe a caminhada e olha longamente para o céu. Se alguém perguntar o motivo, ela diz que não é nada e segue em frente. A mata é fechada, mas um aventureiros pode tentar um teste de H-1 (ou H+2 para aqueles com Sobrevivência ou Visão Aguçada; ou Observar com CD 22 em **D20**) para olhar através das copas das árvores. Se for bem-sucedido, verá a enorme silhueta de uma criatura voadora, muito parecida com um dragão, que sobrevoa a floresta...

Parte 3 • Duelo de Vilões

Cerca de uma hora depois de penetrar na floresta, os aventureiros encontram uma grande clareira com aproximadamente 20m de diâmetro. Preparam-se para atravessá-la quando alguém surge no lado oposto. Alguém, ou alguma coisa...

Quando estão entrando na clareira, o sempre presente zumbido dos insetos parece tornar-se

mais intenso. Algo começa a tomar forma no lado oposto, próximo à mata. É uma nuvem compacta de insetos voadores, tão densa que parece sólida. Mas... algo está diferente.

Ela tem forma humana, e segura uma espada.

"Então, feras de sangue rubro — diz a criatura coletiva, com voz fantasmagórica e cheia de zumbidos —, vocês procuram por minha morada. Tentam lutar pateticamente contra seu destino final, não entendem que seus tempos de domínio sobre o mundo terminaram. Uma vez que meus soldados não conseguiram, creio que serei eu, Lorde Enxame, aquele que irá ensiná-los..."

De espada em punho, Lorde Enxame avança para lutar. Algumas rodadas de combate devem ser suficientes para que os jogadores entendam o poder de seu oponente: cada vez que o corpo coletivo de Enxame é destruído, os insetos das vizinhanças formam outro para substituí-lo (veja mais detalhes sobre Lorde Enxame mais adiante).

Em certo momento, Enxame fica entediado com a luta e resolve acabar com os aventureiros de uma vez. Ele convoca um "pequeno" batalhão de 5d6+20 besouros-gigantes de vários tipos — incluindo algumas espécies bípedes semi-humanóides — cujas cabeças monstruosas surgem à volta da clareira.

Besouros-Gigantes

3D&T: F2, H2, R3, A3, PdF0, 14 PVs

D20: ND 3; Inseto Grande, Tend. Neutra; DVs 4d8+8; PVs 32 cada; Inic +0; Desloc. 12m; CA 17 (-1 tamanho, +8 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +6 (dano 1d6+5); Qualidades Especiais: Inseto; Testes de Resistência Fort +7, Ref +1, Von +1; For 21, Des 10, Con 16, Int –, Sab 10, Car 9; **Perícias:** Ouvir +5, Observar +5

"Rápido — grita Raven, subitamente alarmada. — Venham todos para perto de mim!"

Supondo que os aventureiros obedeçam (se forem espertos, provavelmente o farão; se não forem, peça testes de Habilidade ou Inteligência para que percebam ser essa a melhor alternativa), Raven aguarda até que todos estejam próximos o bastante e invocará sobre o grupo uma magia de invisibilidade coletiva, a partir de um pergaminho que ela trazia escondido. (Em **D20,** é um pergaminho de Invisibilidade em Massa.)

Enxame grita algo como *"Isso não vai salvá-los, tolos!"*, e começa a flutuar na direção dos aventureiros — mas então interrompe o passo. Ele olha para o céu. Os aventureiros que fizerem o mesmo verão o dragão que sobrevoava a floresta, mas agora podem observar melhor certos detalhes. É um dragão negro. E traz alguém cavalgando seu dorso. Alguém de quem os aventureiros talvez já tenham ouvido falar...

"Mestre Arsenal! — diz a maga, sussurrando para não ser percebida. — Grande Wynna! Quem cavalga aquele dragão é próprio sumo-sacerdote de Keenn, o Deus da Guerra! Um louco obcecado em colecionar armas e armaduras mágicas. Não temos chance contra ele! Se dão valor às suas vidas, ou às suas armas mágicas, não façam nenhum movimento!"

Mestre Arsenal

3D&T: F5/10*, H6, R6, A4/7*, PdF6*, 30 PVs, Clericato (Keenn), Adaptador, Ataque Especial* (Força, Paralisante), Ataque Especial* (PdF, Preciso, Área), Arma Especial* (Ataque Especial PdF, Retornável, Veloz), Energia Extra 2, Regeneração*, Resistência à Magia*, Riqueza, Teleporte*, Perícia Crime, Perícia Máquinas, Devoção (conseguir armas mágicas), Má Fama, Ar 2, Água 4, Fogo 3, Terra 2, Luz 3, Trevas 3; Poderes Garantidos (todos aqueles oferecidos aos Clérigos da Guerra). *Vantagens oferecidas por itens mágicos que ele tem consigo neste momento.

D20: ND 18; Humanóide Médio, Guerreiro 10º/Clérigo 8º; Tend. Ordeira e Má; DVs 10d10+10 mais 8d8+16; PVs 130; Inic +3; Desloc. 6m; CA 23 (+2 Des, +11 Armadura de Batalha +5); Ataques: Corpo a corpo: +29/+19/+13 Martelo do Trovão (dano 1d8+13); Qualidades Especiais: Magias, Deslocamento, Regeneração; Testes de Resistência Fort +15, Ref +10, Von +13; For 19 (agora 27, oferecida por itens mágicos), Des 16, Con 15, Int 17, Sab 18, Car 14; **Perícias*:** Cavalgar +10, Concentração +13,Conhecimento (Religião) +10, Cura +10, Identificar Magia +10, Intimidação +10, Observar +10, Ofícios (armeiro) +10, Ofícios (construir armaduras) +10, Ouvir +10, Saltar +14, Senso de Direção +10, Sentir Motivação +12 (* sem levar em conta penalidades por armadura ou eventuais bônus de sinergia); **Talentos**: Ataque Poderoso, Especialização, Lutar às Cegas, Magia sem Gestos, Potencializar Magia, Prontidão, Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (Martelo de Batalha), Trespassar Aprimorado, Trespassar; **Magias por dia:** nível 0 - 6, 1º - 5+1, 2º - 4+1, 3º - 4+1, 4º - 3+1; **Domínios:** Guerra, Destruição

Equipamento: Arsenal possui pelo menos um exemplar de cada item mágico descrito no Livro do Mestre, incluindo artefatos menores (quanto aos artefatos maiores, ele só possui alguns...). Neste momento, entretanto, ele está carregando os seguintes itens: Anel de Regeneração, Anel de Resistência Elemental Maior (Fogo), Armadura de Batalha (obra prima) +5, Cinturão de Força de Gigante (+6), Colar da Adaptação, Elmo de Teletransporte, Manoplas de Força dos Ogros, Manto do Deslocamento Maior, Martelo do Trovão (cujos poderes ele conhece plenamente). As manoplas, cinturão e colar fazem parte da armadura, e não podem ser reconhecidos ou usados como itens separados. Uma magia de Revelar Magia vai indicar um único item com várias habilidades.

Blackwing, Dragão Negro

3D&T: F4, H4, R4, A5, PdF6 (ácido), 20 PVs, Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo, Arena

(seu próprio covil); Invulnerabilidade a ataques baseados em ácido, veneno ou Trevas, mágicos ou não, Código e Honra do Combate; Água 3, Ar 3, Fogo 3, Terra 3, Trevas 5

D20: ND 10; Dragão Grande (Aquático), Tend. Caótica e Má; DVs 19d12+76; PVs 156; Inic +4; Desloc. 20m, Vôo 15m (Pobre), Natação 20m; CA 27 (-1 tamanho, +18 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +24 (dano 2d6+6) e 2 garras +19 (dano 2d6+3) e 2 asas +19 (dano 1d8+3) e cauda +19 (dano 2d6+9); Ataque Especiais: Sopro (uma linha de ácido com 26m, causa 12d4 de dano, CD 23 para meio dano); Qualidades Especiais: Imunidade a Ácido, Respirar debaixo d'água, Redução de dano 5/+1; Testes de Resistência Fort +15, Ref +11, Von +12; For 23, Des 10, Con 19, Int 12, Sab 13, Car 12; **Perícias:** Concentração +20, Identificar Magias +20, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +20. **Talentos:** Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão, Separar; **Habilidades similares a Magia:** 3x ao dia Escuridão, 1x ao dia Corromper Água; **Magias:** Nível 0 (truques), 6 por dia: Abrir/Fechar, Detectar Magias, Detectar Venenos, Luz, Mãos Mágicas, Som Fantasma; Nível 1, 6 por dia: Área Escorregadia, Enfeitiçar Pessoas, Raio do Enfraquecimento, Reduzir (todas com CD para Resistência igual a 12 + nível da magia)

Com um farfalhar das asas majestosas, o dragão negro pousa na clareira. Ele traz em seu dorso uma figura em couraça completa, o rosto oculto pelo elmo pesado e a capa verde-escura pendendo dos ombros imensos. Carrega um grande martelo, que desprende faíscas quando é manuseado.

Arsenal salta para o chão com agilidade felina e aponta o dedo acusador para a espada de Lorde Enxame.

"Sua arma — ele brada, feroz. — Há muito tempo percorro o mundo em busca de armas mágicas poderosas, e a espada que você empunha não tem igual. Entregue-a, criatura, ou morra!"

"Sou imortal, fera de sangue rubro — responde Enxame. — Enquanto existirem insetos no mundo, eu viverei. Alguém morrerá, isso é certo, mas serão apenas você e os de sua espécie."

"Veremos — diz Arsenal, brandindo o martelo. Ele esmaga o corpo de Enxame com um único e potente golpe, que faz a terra tremer. Afasta os insetos mortos com a bota metálica e apanha a espada. — Ah, uma espada magnífica — ele rosna, satisfeito."

"Sem dúvida — responde Enxame, em um novo corpo, às suas costas. — Importa-se em devolvê-la?"

Arsenal volta-se surpreso. Não havia acabado de destruir a criatura? Furioso, aponta para o ser coletivo e ordena ao dragão Blackwing que mate Enxame. Um jorro ácido explode da boca do dragão negro e atinge Enxame em cheio; todos os insetos que formavam seu corpo são fulminados.

Sem a certeza de que agora Enxame está mesmo morto, Arsenal salta sobre o lombo do dragão e ambos levantam vôo. Atinge grande altura e parece fora de alcance, quando uma súbita nuvem negra avança em sua direção. Um olhar mais atento revela que a nuvem é, na verdade, um gigante cujo corpo é composto de milhares — não, milhões — de insetos gigantes. Deve ter uns noventa metros de altura. Lorde Enxame!

O gigante fecha a mão sobre Arsenal e o dragão. Eles gritam e debatem-se sob o ataque de centenas de moscas e abelhas gigantes. Uma delas recupera a espada, enquanto um bando de outras persegue Arsenal — que foge em desespero completo.

Talvez esquecido dos aventureiros que encontrou há pouco, o Enxame gigante vira-se e desaparece na floresta. Os besouros gigantes que há pouco cercavam a clareira também sumiram.

A cena foi descrita supondo que os aventureiros não se envolvam no duelo dos vilões. Caso decidam fazê-lo — o que certamente trará grandes dores-de-cabeça para o Mestre —, bem, paciência! Role os dados e verifique e alguém sobrevive...

Parte 4 • O Esconderijo de Enxame

Já distantes da clareira, os aventureiros notam uma atividade maior de insetos logo adiante. Saindo da mata, deparam-se com uma estranha estrutura: uma montanha afunilada, com aspecto de vulcão, mas bem menor — cerca de 15m de diâmetro e 20m de altura. Moscas, abelhas e formigas gigantes entram e saem a intervalos regulares, sem dar-lhes atenção.

A escalada de vinte metros é fácil. Lá de cima os aventureiros descobrem que cratera desce verticalmente 60m até o fundo, e está bloqueada por cinco níveis de teias de aranhas-gigantes, a intervalos de 10m a partir da borda. Cada teia tem 3m de espessura e aloja 1d6+2 aranhas-gigantes. Essas aranhas abrem passagens temporárias na teia para permitir que os outros insetos entrem e saiam — mas atacam qualquer outra criatura que tente passar ou caia na teia.

Na verdade, todos os habitantes deste esconderijo vivem em uma harmonia imposta pelo controle de Lorde Enxame; do contrário, já teriam matado uns aos outros.

"Aguardarei aqui fora — diz Raven, que de maneira alguma poderá ser convencida a mudar de idéia. — Não, não irei com vocês. Medo, eu? Pensem o que quiserem, não me incomodo. Se fracassarem, alguém precisa viver e retornar à civilização para trazer até aqui aventureiros mais... eficientes."

Aranhas-Gigantes

3D&T: F2, H3, R2, A1, PdF1, 6 PVs, Paralisia

Uma vítima que tente atravessar a teia destas aranhas deve ter sucesso em um teste de Força, ou fica presa. A vítima tem direito a um novo teste por turno. Infelizmente, assim que sente as vibrações nos fios, a aranha avança sobre a vítima no turno seguinte e aplica uma picada venenosa. O veneno exige da vítima um teste de Resistência por turno, ou será paralisada. A paralisia termina em 2d dias, ou quando é cancelada por uma magia ou poção de cura — mas em geral a aranha devora sua vítima muito antes disso. A aranha também pode disparar teia sobre uma vítima (usando Paralisia).

D20: ND 4; Inseto Enorme, Tend. Neutra; DVs 10d8+10; PVs 60 cada; Inic +3; Desloc. 10m, Escalar 7m; CA 16 (-2 tamanho, +3 Des, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +9 (dano 2d6+6 e veneno); Ataques Especiais: Teia, Veneno; Qualidades Especiais: Inseto; Testes de Resistência Fort +8, Ref +6, Von +3; For 19, Des 17, Con 12, Int –, Sab 10, Car 2; **Perícias:** Escalar +16, Esconder-se +10, Furtividade +11, Saltar +4, Observar +7

Veneno (Ext): o veneno inoculado pela mordida da aranha-gigante causa dano inicial e secundário de 1d8 pontos de Força (CD 22 para evitar o efeito).

1) Fundo da Cratera: supondo que os aventureiros conseguiram passar pelo bloqueio das aranhas, eles estarão no fundo da cratera. O chão não é de terra, mas de um material liso de duro, como vidro leitoso. O material não é mágico, mas nenhuma tentativa de quebrá-lo, perfurá-lo ou destruí-lo terá êxito. Mesmo magias ou poderes de teleporte sofrem interferência pelo estranho material.

É possível ver através da cera, com pouca nitidez, uma enorme câmara logo abaixo — onde há o que parecem ser uns 10d6 casulos gigantes, cada um com quase vinte metros de comprimento.

Quatro túneis cilíndricos, horizontais, partem daqui. Todos têm 3m de diâmetro e o chão é de terra comum. Os túneis estão escuros; personagens que não consigam enxergar nessas condições devem providenciar alguma fonte de luz.

2) Aranhas Interplanares: este aposento está vigiado por 1d6-1 aranhas-interplanares, que atacarão qualquer criatura que entre no aposento — mas não perseguirão aquelas que fugirem dali.

Aranhas Interplanares

3D&T: F3, H3, R3, A1, PdF0, 12 PVs, Paralisia, Teleporte

Estas estranhas aranhas bípedes têm a habilidade de saltar dentro e fora do Plano Material, podendo assim se teleportar livremente. Usam essa habilidade para atacar suas vítimas de supresa, ou para escapar (o que não farão agora, pois estão sob controle de Enxame e lutarão até a morte).

D20: ND 5; Besta Mágica Grande, Tend. Neutra; DVs 5d10+15; PVs 45 cada; Inic +7; Desloc. 12m, Escalar 6m; CA 15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +7 (dano 1d6+4 e veneno); Ataques Especiais: Passeio Etéreo, Veneno; Testes de Resistência Fort +7, Ref +7, Von +2; For 17, Des 17, Con 16, Int 7, Sab 13, Car 10; **Perícias:** Escalar +12, Furtividade +11, Observar +9; **Talentos:** Iniciativa Aprimorada

Veneno (Ext): o veneno inoculado pela mordida da aranha interplanar causa dano inicial e secundário de 2d6 pontos temporários de Constituição (CD 15 para evitar).

Passeio Etéreo (Sob): a aranha interplanar pode mudar do plano Etéreo para o Material como uma ação livre, e saltar para do Plano Material para o Etéreo como uma ação equivalente a movimento. De resto, essa habilidade funciona como a magia Passeio Etéreo lançada por um feiticeiro de 15º nível.

3) Tocaia das Aranhas: esta câmara parece vazia à primeira vista, mas está sendo guardada por 1d6+1 aranhas caranguejeiras-gigantes, que estão camufladas no teto e saltarão sobre as criaturas que entrarem.

Caranguejeiras-Gigantes

3D&T: F1, H2, R3, A1, PdF0

Como aranhas errantes, as caranguejeiras não fazem teias, preferindo perseguir as vítimas ou apanhá-las em emboscadas. São mestres na camuflagem: seus corpos imitam as rochas, areia ou folhagem do lugar onde ficam de tocaia. Essa camuflagem não pode ser percebida por Infravisão, Ver o Invisível ou Radar — mas personagens com Visão Aguçada têm direito a um teste de H+2 para perceber o bicho. Se não for notada, a aranha tem direito a um ataque livre antes do combate começar. Uma vítima da picada, além de sofrer o dano normal pela Força, deve ter sucesso em um teste de Resistência: se falhar, o poderoso veneno digestivo da aranha causa um dano extra de 3d (que não pode ser absorvido com Armadura).

D20: ND 2; Inseto Médio, Tend. Neutra; DVs 4d8; PVs 20 cada; Inic +2; Desloc. 9m, Escalar 6m; CA 15 (+2 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +3 (dano 1d8 e veneno); Ataques Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Imunidade a Veneno, Inseto; Testes de Resistência Fort +5, Ref +3, Von +1; For 11, Des 14, Con 12, Int –, Sab 10, Car 2; **Perícias:** Escalar +10, Esconder-se +17, Saltar +8, Observar +10

Veneno (Ext): o veneno inoculado pela mordida da caranguejeira-gigante causa dano inicial e secundário de 1d4 pontos de Destreza (CD 14 para evitar o efeito).

4) Tocaia dos Caranguejos: esta câmara está vazia, mas os personagens que entrarem nela serão atacados por 1d6 cancerontes (caranguejos-gigantes) que chegam pela passagem oeste.

Cancerontes

3D&T: F4, H3, R3, A3, PdF0, 12 PVs, Anfíbio

Cancerontes são imensos caranguejos, medindo até 3m de diâmetro. Vivem em cavernas submarinas e raramente se aventuram fora d'água. Apesar do tamanho e garras ameaçadoras, normalmente não são perigosos — mas estes lutarão até a morte. Podem fazer dois ataques por turno com as garras (dano por Força).

D20: ND 3; Inseto Grande, Tend. Neutra; DVs 4d8+8; PVs 29 cada; Inic +0; Desloc. 15m, Natação 6m; CA 15 (-1 tamanho, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 pinças +6 (dano 1d6+4); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Espremer; Qualidades Especiais: Inseto; Testes de Resistência Fort +6, Ref +1, Von +1; For 18, Des 10, Con 14, Int –, Sab 10, Car 2; **Perícias:** Escalar +5, Esconder-se +6, Observar +7

Espremer (Ext): se uma vítima for Agarrada pelo canceronte, nas próximas rodadas ele causará dano sem precisar de uma jogada de ataque.

5) Guarita dos Gafanhotos: nesta câmara existem o que parecem ser 1d6 (no mínimo 2) estátuas de pedra. São de gafanhotos gigantes, medindo quase um metro cada uma. Na verdade não são estátuas, apenas parecem ser feitos de pedra por sua imobilidade e cor acinzentada: são verdadeiros gafanhotos-gigantes, que usarão seu trinado de alarme para alertar seus semelhantes na área 6 sobre a presença de intrusos — e depois tentarão fugir pela passagem leste.

6) Estouro de Gafanhotos: esta grande caverna é o esconderijo de uma das nuvens de gafanhotos-gigantes que têm atacado as colheitas da região. Aqui se encontram 3d6+20 desses animais, que entram em pânico ao menor sinal de intrusos.

Gafanhotos-Gigantes

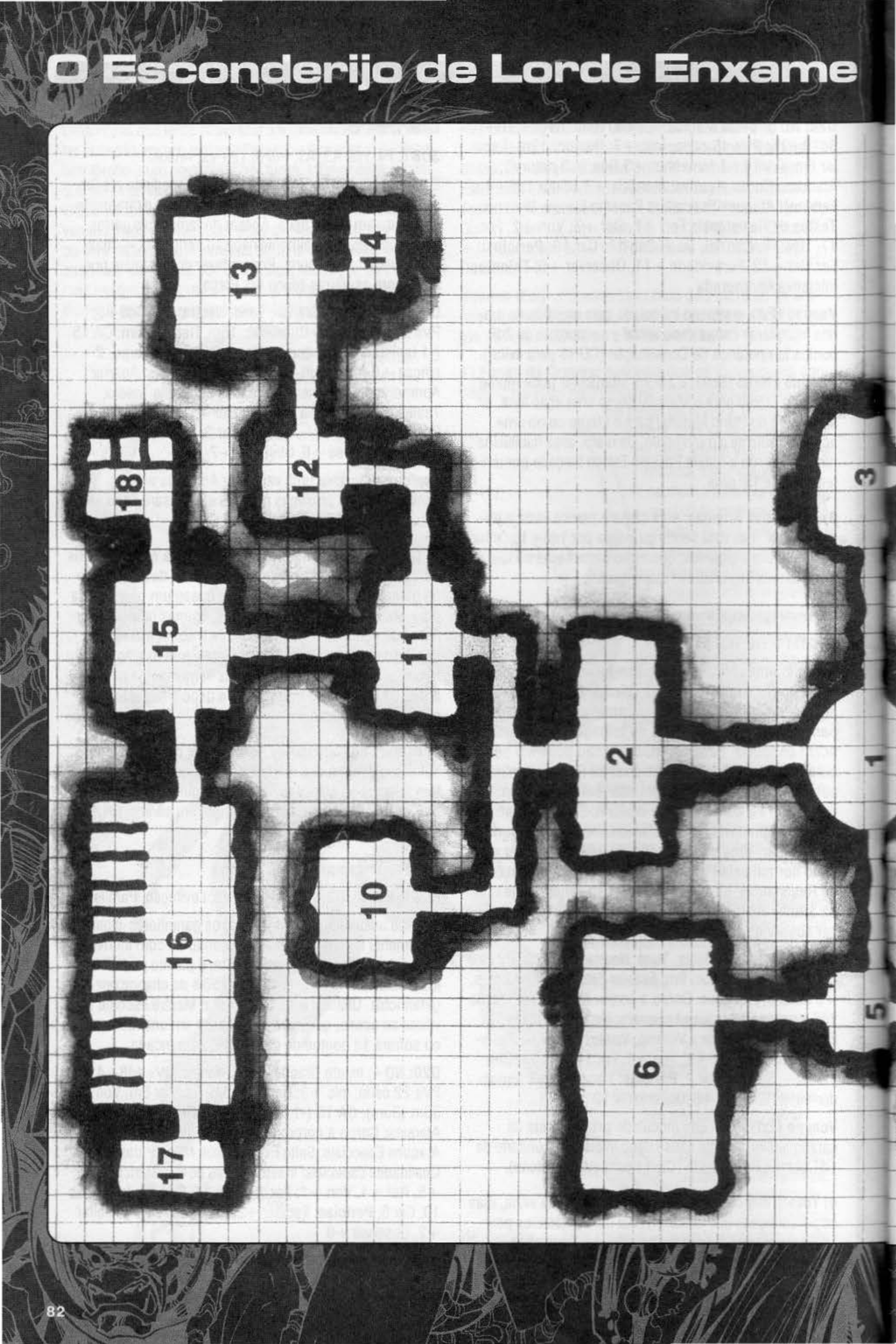
3D&T: F1, H3, R2, A1, PdF0, 5 PVs, Levitação, Paralisia

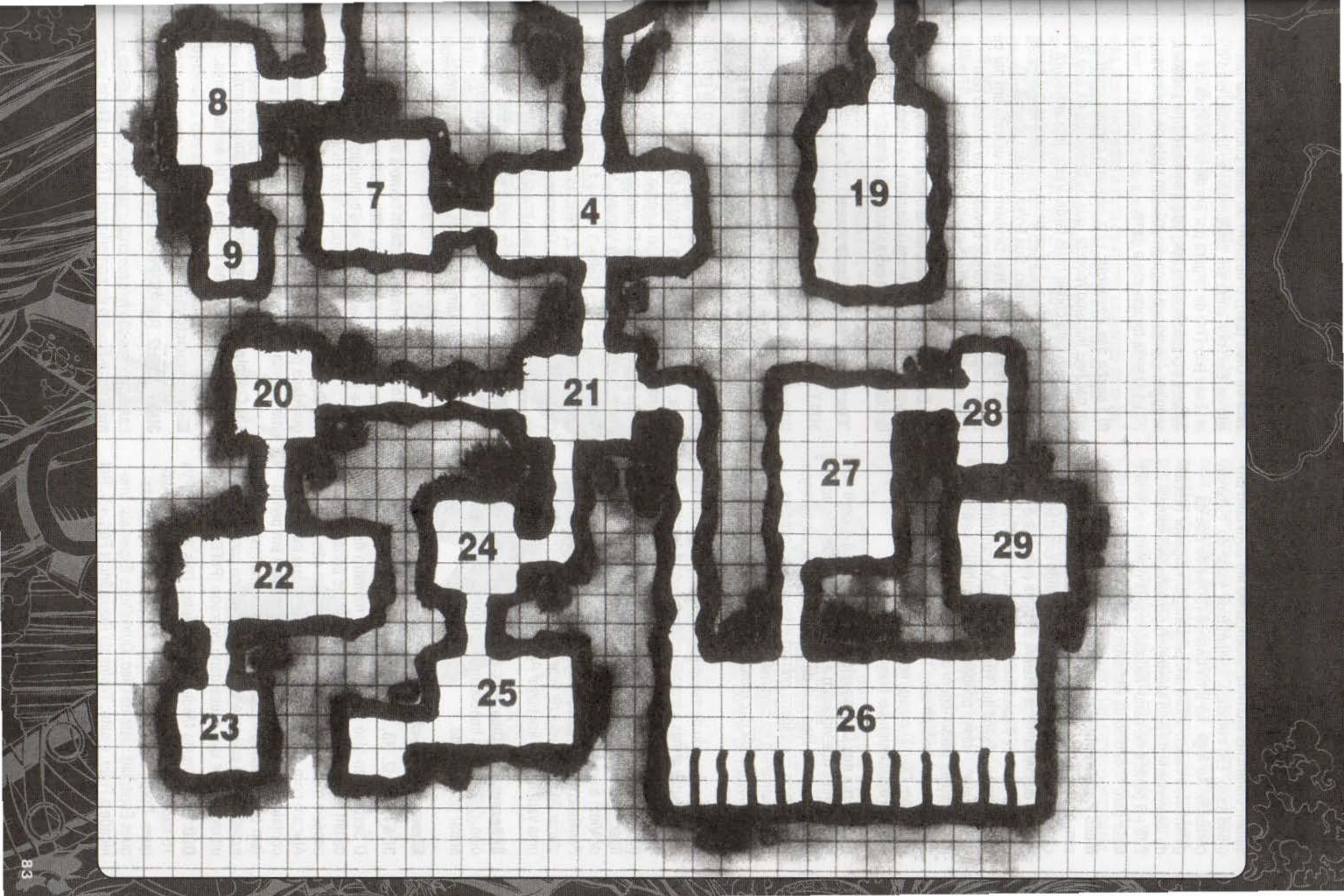
Quando assustados ou atacados, os gafanhotos-gigantes geralmente fogem sem lutar — voando ou com incríveis saltos de vinte metros. Infelizmente, o pânico pode levá-los a saltar sobre os aventureiros (50% de chance por gafanhoto). Quando isso acontecer o Mestre escolhe uma vítima ao acaso, que deve ter sucesso em uma Esquiva ou sofrerá 1d pontos de dano devido à pancada.

D20: ND 4; Inseto Grande, Tend. Neutra; DVs 4d8+4; PVs 22 cada; Inic +3; Desloc. 10m, Escalar 6m, Vôo 30m (Bom); CA 16 (-1 tamanho, +3 Des, +4 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +2 (dano 1d4+2); Ataques Especiais: Salto Excepcional, Muco Paralisante; Qualidades Especiais: Inseto; Testes de Resistência Fort +5, Ref +4, Von +1; For 15, Des 17, Con 12, Int –, Sab 10, Car 6; **Perícias:** Escalar +2, Esconder-se +3, Saltar +2, Observar +0

Salto Excepcional (Ext): os gafanhotos conseguem

O Esconderijo de Lorde Enxame




8
7
4
19
9
20
21
28
27
24
29
22
25
23
26

saltam distâncias incríveis, alcançando até 20m com um único salto. Em combate, tentam fugir saltando, evitando combate. Ao fugir, há uma chance (50%) de que os gafanhotos caiam sobre um personagem jogador (decidido aleatoriamente pelo Mestre). O personagem sofre 2d6+6 pontos de dano, reduzidos pela metade com um teste bem sucedido de Reflexos contra CD 15.

Muco Paralisante (Ext): um gafanhoto-gigante acuado, sem possibilidade de fuga, pode esguichar uma substância pastosa com alcance de 20m, fazendo um ataque de toque a distância. Uma criatura atingida pelo muco deve fazer um teste de Resistência de Fortitude (CD 15); se falhar, fica paralisada por 10 rodadas devido ao terrível cheiro. Depois desse período a vítima habitua-se ao odor, mas qualquer personagem que se aproxime a menos de 2m da vítima também deve fazer um teste de Fortitude (mas com CD 13) ou sofrerá os mesmos efeitos. O cheiro persiste até o muco ser lavado.

7) Caverna dos Caranguejos: esta caverna é o covil dos cancerontes que vigiavam a área 4. Junto à parede norte há um pequeno lago que dá acesso a um rio subterrâneo, por onde os crustáceos entram e saem. Enquanto os heróis estiverem na caverna, há uma chance de 50% (1 a 3 em 1d6) a cada dez minutos de que 1d6-1 cancerontes apareçam.

Há um amontoado de esqueletos perto da parede sul. Carregam várias armas e armaduras (tipo exato à escolha do Mestre), algumas ainda em condições de uso. Entre os objetos está uma bolsa contendo 20 peças de prata, três frascos de poção de cura (cura uma restaura 1d6 Pontos de Vida) e uma varinha mágica, capaz de lançar a magia Paralisia, com carga equivalente a 24 PVs (ou seja, pode atacar 24 alvos antes de ficar descarregada). Em **D20**, é uma varinha é de Imobilizar Pessoas com 24 cargas.

8) Besouros do Óleo: este é o covil de 2d6 besouros-do-óleo, que atacam imediatamente qualquer criatura que entrar no aposento.

Besouros-do-Óleo

3D&T: F3, H2, R3, A3, PdF3 (calor/fogo), 12 PVs

O besouro-do-óleo artoniano é um monstro do tamanho de um elefante — mas estes exemplares pertencem a uma espécie muito menor, do tamanho de um cão grande. Atacam com mordidas ou jatos de óleo que inflama em contato com o ar (PdF). Quando se sentem em perigo (em geral quando estão com 4 PVs ou menos), podem expelir toda a sua reserva de óleo cáustico para fazer um último ataque que causa dano dobrado (PdF6).

D20: ND 2; Inseto Médio, Tend. Neutra; DVs 2d8+4; PVs 16 cada; Inic +0; Desloc. 9m; CA 16 (+6 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +2 (dano 1d4+2); Ataques Especiais: Jato de Óleo; Qualidades Especiais: Imunidade a Fogo, Inseto; Testes de Resistência Fort +5, Ref +0, Von +0; For 13, Des 10, Con 14, Int –, Sab 10, Car 9; **Perícias:** Ouvir +5, Observar +5

Jato de Óleo (Ext): o besouro-do-óleo pode lançar um jato de óleo que entra em combustão ao contato com o ar. Esse jato (1m de largura por 3m de alcance) causa 2d6+4 pontos de dano por fogo e mais 1d6 na rodada seguinte (como um fogo grego). Um teste de Reflexos (CD 14) evita totalmente o dano.

9) Lanche dos Besouros: esta pequena câmara contém um cadáver humano recente, que os besouros da área 8 guardavam para comer mais tarde. Veste uma armadura de couro estragada e, a julgar pelas ferramentas que carrega, devia ser um ladrão. Sua bolsa contém apenas 10 peças de ouro. O cadáver também está usando um par de botas mágicas, que oferece Levitação ao usuário (em **D20**, são Botas de Levitação).

10) Covil das Tarântulas: nesta câmara estão 1d6 tarântulas-gigantes, que aguardavam para revezar a vigilância com as aranhas extraplanares na área 2.

Tarântulas-Gigantes

3D&T: F1, H2, R2, A1, PdF0, 9 PVs

Uma vítima da picada desta aranha, além de sofrer o dano normal pela Força, deve ter sucesso em um teste de Resistência: se falhar, o veneno causa um dano extra de 3d (que não pode ser absorvido com Armadura).

D20: ND 2; Inseto Médio, Tend. Neutra; DVs 4d8; PVs 20 cada; Inic +2; Desloc. 9m, Escalar 6m; CA 15 (+2 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +4 (dano 1d8+1 e veneno); Ataques Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Imunidade a Veneno, Inseto; Testes de Resistência Fort +5, Ref +3, Von +1; For 12, Des 14, Con 13, Int –, Sab 10, Car 2; Perícias: Escalar +10, Esconder-se +17, Saltar +8, Observar +10

Veneno (Ext): o veneno inoculado pela picada da tarântula-gigante causa dano inicial e secundário de 1d6 pontos de Constituição (CD 15 para evitar o efeito).

As aranhas guardam aqui restos de suas antigas presas. Entre os restos está uma Bolsa Devoradora.

11) Tocaia das Aranhas: assim como a área 3, esta câmara parece vazia — mas está sendo guardada por 1d6+1 caranguejeiras-gigantes camufladas no teto.

12) Guarita dos Esmagadores: esta câmara está sendo guardada por 1d6 esmagadores, que vigiam a entrada de sua colônia.

13) Colônia dos Esmagadores: esta grande caverna serve de ninho para uma colônia de 7d6 esmagadores.

Esmagador

3D&T: F3, H2, R3, A3, PdF0, 12 PVs

Esmagadores são ferozes criaturas insetóides, medindo mais de um metro de comprimento. Têm uma forte carapaça parecida com a dos tatus, doze patas e poderosas mandíbulas. As patas têm ganchos que permitem a eles

escalar qualquer superfície de forma excepcional — podem lutar mesmo quando estão nas paredes ou teto, sem nenhuma penalidade.

Sua boca é pequena, mas as presas são fortes o bastante para esmagar ossos. Quando um esmagador consegue fazer um ataque bem-sucedido, ele trava as mandíbulas; elas ficam fechadas à volta da vítima, causando dano por Força sem precisar de novos testes (e esse dano não pode ser absorvido por Armadura). O esmagador pode ser arrancado com um teste de Força, feito por qualquer personagem (mesmo aquele que estiver preso), mas o inseto não sofre dano com isso.

D20: ND 4; Inseto Grande, Tend. Neutra; DVs 6d8+18; PVs 48 cada; Inic +0; Desloc. 9m, Escalar 9m; CA 17 (-1 tamanho, +8 natural); Ataques: Corpo a corpo: presas +8 (dano 4d6+8); Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado; Qualidades Especiais: Inseto; Testes de Resistência Fort +8, Ref +2, Von +2; For 20, Des 10, Con 17, Int –, Sab 10, Car 9; **Perícias:** Ouvir +8, Observar +7

Agarrar Aprimorado (Ext): o esmagador consegue realizar uma manobra Agarrar sem propiciar ataques de oportunidade. Uma vítima que ficar presa nas mandíbulas do esmagador sofre 3d6+6 pontos da dano até que escape das mandíbulas, com um teste de Força contra o esmagador.

14) Berçário: neste pequeno aposento estão 2d10 larvas dos esmagadores. São lagartas grandes e gordas, com 1 PV cada (ou 3 PVs em **D20**), inofensivas. Alimentam-se de alguns cadáveres humanos deixados ali pelos esmagadores adultos.

Se um aventureiro tiver estômago suficiente para vasculhar entre as larvas, encontrará uma bolsa contendo um mapa completo deste labirinto (o Mestre pode mostrar aos jogadores o mapa da aventura). O mapa não contém anotações ou qualquer pista sobre o conteúdo das salas, mas mostra o local de uma passagem secreta. Essa passagem leva ao covil do Dragão-de-Aço (veja no final da aventura).

15) Guarita das Abelhas: esta câmara está sendo vigiada por 2d6 abelhas-gigantes, que protegem a entrada de sua colméia.

Abelhas-Gigantes

3D&T: F1, H3, R0, A0, PdF0, 8 PVs, Levitação

A abelha-gigante verdadeira é conhecida por ser do tamanho de um leão, com uma configuração anatômica parecida. No entanto, a espécie encontrada aqui é muito menor (1m de comprimento) e mais agressiva. Atacam sempre que avistam alguém. Quando uma abelha acerta uma ferroada, perde o ferrão e cai morta imediatamente — mas o ferrão permanece preso à vítima, e causa 1 ponto de dano por rodada até ser removido. Um personagem gasta uma rodada inteira para remover o ferrão.

D20: ND 1/2; Verme Médio, Tend. neutra; DVs 3d8; PVs 16 cada; Inic +2; Desloc. 6m, 24m Voando (boa); CA 14 (+2 Des, +2 natural); Ataques: Corpo a corpo: ferrão +2 (dano 1d4); Ataque Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Verme; Testes de Resistência Fort +3, Ref +3, Von +2; For 11, Des 14, Con 11, Int -, Sab 12, Car 9; **Perícias:** Senso de Direção +6, Observar +6

Ferrão (Ext): a abelha morre imediatamente ao usar o ferrão, que permanece na vítima causando 1 ponto de dano por rodada. É necessário passar em um teste de Cura (CD 15) para arrancar o ferrão sem causar mais 1d4 pontos de dano.

16) Colméia: esta grande colméia abriga 1d6 abelhas-gigantes em cada uma das 11 câmaras — ou seja, 11d6 abelhas! Entre elas existem 3d6 zangões maiores e mais fortes, com F2 e R2 (em **D20**, os zangões possuem 24 PVs, atacam com um bônus de +4 e causam 1d4+2 pontos de dano, graças à sua Força 14). As abelhas saem para atacar à medida que os aventureiros avançam pela câmara, passando diante das células.

17) Aposentos da Rainha: nesta câmara está a rainha da colméia — uma criatura humanóide, trazendo o ferrão em um dos braços, como se fosse uma espada. A rainha tem F2, H2, R4, A4, PdF0 e 20 PVs. Em **D20**, possui 6 DVs, 32 PVs, ataque +5 e ferrão venenoso (dano inicial e secundário de 2d6 pontos de Con, CD 16). Ao contrário das outras abelhas, a rainha pode atacar repetidas vezes sem morrer.

A câmara serve também como depósito de mel. As abelhas-gigantes fabricam um mel com propriedades curativas: se um personagem (exceto Construtos e Mortos-Vivos) beber um litro inteiro desse mel, vai recuperar 1d6 PVs. A colméia tem mel à vontade, que poderá até mesmo ser carregado em cantis — mas cada personagem só consegue beber um litro por dia.

18) Calabouço: esta sala é usada como calabouço pelas abelhas-gigantes. Cada uma das três celas está bloqueada por uma porta de cera, semelhante àquela que reveste o fundo da cratera na área 1, mas com menor espessura. Um personagem pode derrubar as "portas" um teste de Força (ou Força contra CD 17).

Em uma das celas há um humano usando manto. Está adormecido, sedado por um gás anestésico que inunda a cela. O gás se dissipa quando a porta é quebrada, e ele acorda. Agradece pelo salvamento e apresenta-se como Andreas, mas na verdade ele é Andrus Fasthand, "o Aranha" (ou outro ladrão à escolha do Mestre).

Andrus, o Aranha

3D&T: F2, H3, R3, A2, PdF4, 15 PVs, Ataque Especial (Força), Arma Especial (adaga), Crime, Má Fama.

Andrus possui uma capa mágica que lhe permite andar pelas paredes como uma aranha e também disparar teias pelas mãos para imobilizar seus alvos (efeito igual à magia Paralisia, com carga para 10 PVs/dia).

D20: ND 9; Humano Ladino 9º, Tend. Neutra e Maligna; DVs 9d6+18; PVs; Inic +4; Desloc. 9m; CA 19 (+4 Des, +3 Armadura de Couro Batido, +2 Anel de Proteção); Ataques: Corpo a corpo: adaga +12/+7 (dano 1d4+3); Ataque Especiais: Ataque Furtivo (+5d6); Qualidades Especiais: Evasão, Esquiva Sobrenatural; Testes de Resistência Fort +5, Ref +10, Von +6; For 17 (+3), Des 18 (+4), Con 15 (+2), Int 13 (+1), Sab 13 (+1), Car 14 (+2); **Perícias:** Abrir Fechaduras +10, Acrobacia +10, Arte da Fuga +10, Avaliação +7, Blefar +8, Disfarces +8, Equilíbrio +10, Escalar +13, Esconder-se +16,Furtividade +16, Mensagens Secretas +7, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +10, Punga +10, Operar Mecanismo +10, Obter Informação +6; **Talentos:** Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Vontade de Ferro; **Equipamento:** Manto da Aranha, Anel de Proteção +2, Adaga +3, Armadura de Couro Batido (obra-prima).

Andrus foi atraído pelas sedutoras 50.000 peças de ouro oferecidas a quem destruir Enxame, mas encontrou perigos maiores do que podia enfrentar. Uma vez libertado, ele pede para acompanhar os aventureiros e ajudá-los; realmente fará isso, mas seu desejo legítimo é apenas escapar com vida e — quem sabe? — abocanhar uma parte recompensa.

Andrus não será tolo o bastante para tentar roubar seus novos colegas, a menos que estejam carregando um tesouro muito tentador, e se tiver certeza que pode fugir.

O Mestre pode aproveitar as outras celas para introduzir novos personagens na aventura, jogadores ou NPCs.

19) Covil dos Ferroadores: este aposento é o covil de 1d6 criaturas conhecidas como ferroadores — um tipo de inseto humanóide com o corpo cheio de ferrões! A câmara dos ferroadores guarda diversas gemas espalhadas, no valor de 1.000 moedas de ouro.

Ferroadores

3D&T: F2, H2, R3, A2, PdF0, 15 PVs

Ferroadores fazem dois ataques por rodada com as garras (dano por Força), sempre contra o mesmo alvo; se conseguir acertar os dois ataques na mesma rodada, a vítima fica presa e incapaz de lutar até ter sucesso em um teste de Força. O ferroador pode atacar qualquer vítima presa nas garras com os ferrões venenosos, sem precisar fazer nenhum teste. Além do dano do ferrão (1d), a vítima deve fazer um teste de Resistência +1: falha significa um dano extra de 2d pontos.

D20: ND 2; Verme Grande, Tend. neutra; DVs 4d8+8; PVs 33 (cada); Inic +0; Desloc. 15m; CA 14 (-1 tamanho, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: 2 pinças +5 (dano 1d6+3) e ferrão +0 (dano 1d6+1 e veneno); Ataque Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Verme; Testes de Resistência Fort +6, Ref +1, Von +1; For 17, Des 10, Con 14, Int -, Sab 10, Car 2; **Perícias:** Escalar +11, Ouvir +3, Observar +7

Veneno (Ext): o veneno inoculado pela picada do ferroador causa dano inicial e secundário de 1d6 pontos de For (CD 18 para evitar o efeito).

20) Tocaia das Aranhas: outra câmara guardada por 1d6+1 caranguejeiras-gigantes, como aquelas encontradas na área 3, camufladas no teto e esperando para cair sobre as vítimas.

21) Enxame: toda esta sala está tomada por um imenso enxame de pequenos insetos voadores. Qualquer personagem que entre nessa sala sofre 2 pontos de dano por rodada (sem direito a absorver com Armadura). Se não fizer outra coisa além de tentar afastar os insetos, sofre

apenas um ponto de dano por rodada. Nestas condições é impossível lançar magias ou usar poderes que exijam concentração.

O enxame pode ser dispersado se sofrer 60 pontos de dano, e tem R6 para resistir a magias e outros efeitos (em D20, tem 120 PVs e equivale a um inseto com 25 DVs, ou seja, Fort +16, Ref +7, Vont +7). O enxame não pode ser "ferido" com armas perfurantes ou cortantes. Personagens equipados com armas de esmagamento (como martelos, porretes, clavas) causam dano normal ao enxame. Magias e fogo também causam dano normal.

Se os personagens conseguirem vasculhar a sala, encontrarão o cadáver de um aventureiro — um clérigo, a julgar pelo símbolo sagrado em seu pescoço. Ele carrega em uma bolsa um pergaminho com algumas magias de clérigo, à escolha do Mestre (neste momento, magias de cura seriam aconselháveis).

O túnel a oeste, que leva até a área 20, está parcialmente bloqueado por um desmoronamento recente. (Bem, para ser sincero, é só um borrão do desenhista que fez o mapa...)

22) Ninho das Centopéias: este é o ninho de 3d6+15 centopéias-gigantes adultas, que atacam quem entrar na câmara, protegendo os filhotes na área 23.

Centopéia-Gigante

3D&T: F1, H2, R1, A1, PDF0, 5 PVs. Estas são versões humanóides da espécie comum. Medem cerca de 1,5m de altura. Seu veneno provoca 1 ponto de dano extra caso a vítima falhe em um teste de Resistência.

D20: ND 1; Inseto Grande, Tend. Neutra; DVs 2d8; PVs 11 cada; Inic +2; Desloc. 12m; CA 14 (-1 Tamanho, +2 Des, +3 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +2 (dano 1d8+1 e Veneno); Ataques Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Inseto; Testes de Resistência Fort +3, Ref +2, Von +0; For 13, Des 15, Con 10, Int -, Sab 10, Car 2.**Talentos:** Acuidade com Arma (mordida)

Veneno (Ext): o CD para o teste de Fortitude contra o veneno da centopéia-gigante é 16. O dano inicial e secundário é de 1d4 pontos temporários de Destreza.

23) Berçário: esta câmara abriga 5d6+10 filhotes de centopéias-gigantes, com 1 Ponto de Vida cada. Eles atacam como adultos, mas com F0 (causando apenas 1 ponto de dano) e R+3 para evitar o veneno. Em **D20**, não conseguem picar ninguém com CA superior a 15, e mesmo assim seu ataque é feito a -4. O veneno causa o mesmo dano inicial e secundário, mas com CD 8.

Se um aventureiro corajoso tentar vasculhar entre as centopéias, sua mão será picada — mas ele encontra um raríssimo Anel de Regeneração: aquele que usa o anel recupera 1 PV por rodada, e pode até regenerar braços e

pernas perdidos (igual à Vantagem Regeneração). Não tem efeito sobre ferimentos causados quando o personagem estava sem o anel.

Este anel consegue até mesmo ressuscitar um personagem cujos PVs tenham chegado a zero (mortes provocadas por veneno permitem um teste de Resistência extra). A única maneira de matar o usuário é com a destruição total do corpo (com fogo, ácido...) ou, claro, a remoção do anel. Em nenhuma hipótese os PVs podem exceder o total inicial do personagem. (Em **D20**, é um Anel de Regeneração.)

24) Armadilha dos Besouros: escondidos sob o chão desta câmara estão 2d6 besouros-do-fogo, esperando para atacar os personagens de surpresa.

Besouros-do-Fogo

3D&T: F1, H1, R1, A1, PdF0, 5 PVs, Ataque Especial (PdF, calor/fogo), Armadura Extra (calor/fogo)

Estes pequenos monstros (50cm de comprimento) ficam enterrados sob a terra para atacar de surpresa, ganhando um ataque livre antes da luta começar. De forma similar aos besouros-do-óleo, podem disparar uma substância cáustica sobre suas vítimas, mas só conseguem fazê-lo uma vez por dia (em geral o fazem no primeiro ataque).

D20: ND 1/3; Verme Pequeno, Tend. neutra; DVs 1d8; PVs 5; Inic +0; Desloc. 9m; CA 16 (+1 tamanho, +5 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +1 (dano 2d4); Qualidade Especial: Imunidade a Fogo; Testes de Resistência Fort +2, Ref +0, Von +0; For 10, Des 11, Con 11, Int -, Sab 10, Car 7; **Perícias:** Escalar +4, Ouvir +3, Observar +3

Jato de Fogo (Ext): o besouro-do-fogo pode lançar um jato de óleo que entra em combustão ao contato com o ar. Esse jato causa 1d6+4 pontos de dano por fogo e mais 1d6 na rodada seguinte. Um teste de Reflexos (CD 14) evita o dano. O besouro pode usar esse ataque apenas uma vez por dia.

25) Covil dos Besouros: este é o ninho dos besouros-de-fogo da área 24. 3d6+10 desses besouros estão aqui, mas não sob a terra — apenas dormindo. Se fizerem silêncio (e forem bem-sucedidos em testes adequados), os personagens podem sair sem despertá-los. A câmara a oeste contém apenas dejetos.

26) Formigueiro Gigante: esta vasta caverna é o covil das formigas-gigantes. Cada uma das 13 células contém 1d6-1 desses imensos insetos, que saem para atacar à medida que os aventureiros avançam.

Formigas-Gigantes

As formigas-gigantes medem quase 2m de comprimento. Onívoras, devoram qualquer coisa comestível que encontrem pelo caminho. Uma vez que tenham entrado em combate lutarão até a morte, chegando a ponto de atravessar chamas (e sofrer dano!) para alcançar seus oponentes.

3D&T: F2, H2, R3, A1, PdF0, 12 PVs

D20: ND 2; Verme Médio, Tend. neutra; DVs 4d8+8; PVs 22 cada; Inic +0; Desloc. 15m, 6m Escalando; CA 17 (+7 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +5 (dano 1d4+3); Testes de Resistência Fort +5, Ref +1, Von +2; For 14, Des 10, Con 13, Int -, Sab 13, Car 11; **Perícias:** Escalar +10, Ouvir +6, Observar +6

27) Despensa: as formigas-gigantes usam esta câmara para armazenar comida não-perecível (cereais e frutas secas). O lugar está vigiado por 2d6 formigas. Depois de derrotá-las, os personagens podem se reabastecer de suprimentos, se quiserem.

28) Câmara do Tesouro: dizem as lendas que formigas gigantes escavam ouro, e as lendas são verdadeiras! Esta câmara contém um imenso tesouro em pepitas, no valor de 1d6 milhares de peças de ouro! Lembre-se de que uma sacola grande comum pode carregar apenas 600 peças de ouro em pepitas.

29) Aposentos da Rainha: aqui se encontra a rainha das formigas-gigantes, guardada por 2d6 soldados. A rainha é inofensiva, presa a um enorme abdome carregado de ovos, e não pode atacar ou se defender. Morrerá se sofrer 30 pontos de dano.

Parte 4 • Aliança

Esta parte da aventura não acontece em um momento definido. Pode ser a qualquer instante — antes, durante ou depois que os aventureiros tenham explorado todas as câmaras. Talvez o Mestre decida que seja antes, para melhorar as chances dos aventureiros contra os monstros.

Não importa o quanto os aventureiros explorem os túneis, não vão encontrar um caminho para a câmara abaixo da área 1. O único jeito é rompendo a tampa transparente, e apenas uma coisa é capaz disso: um sopro ácido de dragão negro. Sendo pouco provável que tenham esse recurso ao alcance (se tiverem, não vão precisar da ajuda que vem a seguir; pule o próximo encontro e deixe-os agir sozinhos), descreva a seguinte cena:

Quando vocês retornam à cratera, encontram-se diante de uma cena inesperada: estão ali a maga Raven, Mestre Arsenal e seu dragão Blackwing. Todos juntos, e aparentemente esperando por vocês. Restos das aranhas que guardavam a entrada podem ser vistos à sua volta (caso elas já não tenham sido mortas antes pelos próprios personagens dos jogadores).

"Baixem as armas — diz Raven aos aventureiros. — Consegui convencer Arsenal de que uma aliança entre nós seria a única coisa capaz de vencer Lorde Enxame. Ele concordou em lutar ao nosso lado."

"Uma situação humilhante, devo reconhecer — comenta Arsenal, segurando aquele martelo tão grande que é difícil entender como o vilão se mantém de pé! — Estejam avisados, não vou tolerar trapaças. Podem ficar com a desprezível recompensa oferecida pela destruição de Enxame, mas a espada mágica que ele carrega será minha. Este é o acordo."

Caso alguém faça algum cometário sobre a fuga de Arsenal quando ele e o dragão foram atacados anteriormente por Enxame, o Clérigo da Guerra ficará muito nervoso:

"Acusa-me de covardia, cão miserável? Modere a linguagem, se pretende continuar vivo! Um servo de Keenn jamais foge. Apenas retirei-me para investigar mais sobre aquele maldito inseto!"

E brandindo o imenso martelo (Arma Especial com Ataque Especial PdF, Retornável, Veloz), aplica no chão um golpe poderoso — que derruba todos os personagens que fracassarem em um teste de Habilidade (ou Destreza com CD 15). Apesar disso, a tampa de cera indestrutível nem chega a rachar.

Irritado com a resistência do material, Arsenal faz um gesto para Blackwing. O dragão negro arreganha a boca e, com um urro, expele seu sopro mágico de ácido — abrindo um buraco de três metros de diâmetro na substância cerosa.

"Que os deuses da guerra estejam conosco!" grita Arsenal, saltando no buraco, aparentemente sem importar-se com a queda de dez metros (3d6 pontos de dano, caso algum personagem tente segui-lo simplesmente saltando). Na verdade ele flutua lentamente até o chão, graças ao Anel de Levitação que está usando (ele substituiu o Anel de Resistência Elemental Maior que usava antes). Raven e o dragão ficam, para vigiar a abertura, diz ela. Talvez os aventureiros precisem de algum incentivo para descer, como um "o que estão esperando?" de Raven ou um rosnado inamistoso de Blackwing.

A câmara é circular, com 10m de altura e 70m de diâmetro. Está repleta de pequenos insetos — não o bastante para causar dano, mas suficientes para formar muitos novos corpos para Enxame. E ele está lá, se vangloriando ao lado dos casulos gigantes, que movem-se e pulsam de forma ameaçadora.

"Chegaram tarde, feras de sangue rubro! Meus novos soldados começam a despertar. Magníficas criações do antigo mago chamado Megalon, sem dúvida reunidas aqui apenas com o propósito de servir a mim. Sejam os primeiros a sentir a fúria de meus gigantes!"

A situação piorou bastante. Enxame encontrou uma caverna contendo vários megalontes, experimentos de Megalon, um antigo sumo-sacerdote de Megalokk que transformava animais e monstros em gigantes. Com um pequeno exército desses monstros imensos sob seu comando, ele poderá muito bem dominar o reino — e talvez toda Arton!

Um dos casulos racha e abre, deixando sair uma formiga-gigante igual àquelas encontradas na área 26, mas muito

maior. O monstro tem quase dez metros de comprimento!

Formiga Megalonte

3D&T: F8, H3, R9, A4, PdF0, 40 PVs

D20: ND 10; Verme Colossal, Tend. neutra; DVs 10d8+80; PVs 133; Inic +0; Desloc. 15m, 6m Escalando; CA 23 (- 8 tamanho, +21 natural); Ataques: Corpo a corpo: mordida +16 (dano 4d8+14); Testes de Resistência Fort +7, Ref +2, Von +3; For 38, Des 08, Con 26, Int -, Sab 13, Car 11; **Perícias:** Escalar +10, Ouvir +6, Observar +6

"Vocês, pequenos heróis, cuidem da besta gigante — grita Arsenal para os aventureiros, enquanto corre na direção de Lorde Enxame. — O maldito Enxame é meu!

Parte 5 • Combate Decisivo

O Mestre pode tornar a batalha tão dura quanto quiser para os aventureiros. Basta abrir outros casulos e libertar mais criaturas megalontes. Para novas espécies além de formigas-gigantes, use outras criaturas presentes nesta aventura sob efeito da magia Megalon, com Focus 6 (F+6, R+6, PdF+6, 350% maior). Em **D20**, o Livro dos Monstros oferece regras próprias para criar versões colossais dos insetos vistos nesta aventura.

Enquanto os heróis lutam com a formiga megalonte e eventuais outros monstros, Arsenal enfrenta Enxame em uma batalha jamais vista — esmagando seus corpos coletivos quase tão rapidamente quanto eles se formam. Lá fora, Raven e o dragão Blackwing impedem a chegada de reforços, lutando contra outros insetos gigantes que tentam passar pela abertura sob o comando de Enxame. (Ou, se você é um Mestre que prefere não deixar NPCs fazendo coisas importantes, os aventureiros podem muito bem estar sozinhos na batalha.)

A batalha termina abruptamente quando, em certo momento, os insetos da câmara começam a se comportar de maneira normal. Os casulos dos megalontes cessam de se mexer. Arsenal surge triunfante, tendo a espada mágica de Enxame em uma mão e um bastão na outra.

"Está feito — ele rosna, excitado com a batalha. — Lorde Enxame deixou de existir. A vitória foi simples quando entendi que Enxame não era uma criatura, e sim uma espada mágica dotada de inteligência. ESTA espada.

Usei um bastão de cancelamento para eliminar seus poderes mágicos. (Ei, Mestre, não esqueça de entregar um destes aos personagens jogadores caso Arsenal não esteja presente!) *Mas, ao contrário do que acontece com armas vulgares, duvido que a magia de uma espada tão poderosa tenha desaparecido para sempre. Levará alguns dias para que volte ao normal. Quando isso acontecer, contudo, estará seguramente trancada em meu cofre mágico e impossibilitada de usar seus poderes. A espada Lorde Enxame é minha para sempre!*

"Sintam-se orgulhosos, aventureiros — gargalha ele, pouco antes de usar seu elmo de teletransporte para desaparecer. — Vocês estão entre os poucos que tiveram a honra de lutar ao lado do grande Mestre Arsenal. Mas, na próxima que nos encontrarmos, talvez não sejamos mais aliados..."

Arsenal se vai. E pouco depois, no melhor estilo das grandes aventuras que terminam, a caverna começa a desmoronar. Os aventureiros têm 1d6 rodadas para sair antes que tudo venha abaixo.

Parte 6 • O Fim

Depois de escapar da caverna condenada, os heróis conseguem (esperamos) sair da cratera e retornar à superfície. Não resta agora nem sinal do imenso abrigo dos insetos megalontes. Os aventureiros ainda podem ver o dragão Blackwing sumindo no céu.

"Um bom trabalho, heróis — diz Raven, novamente surgindo sorrateira em meio aos aventureiros. — Arsenal tem recursos para cuidar de Enxame, e saberá impedir que ele venha a tornar-se uma ameaça novamente. Ainda que ele não tenha sido destruído, sou de opinião que vocês merecem a recompensa oferecida pelo reino. Mas satisfaçam minha curiosidade e respondam uma pergunta: como pretendem provar às autoridades de Sambúrdia o que aconteceu aqui?"

Este é o momento de deixar os jogadores um bocado frustrados! Eles realmente não têm como provar nada — não estão com a espada e nem podem mostrar os insetos megalontes. Tentar conseguir a recompensa com uma história absurda dessas seria difícil. Se você é um Mestre diabólico, pode encerrar a aventura aqui mesmo e deixar os aventureiros chupando o dedo; se você não é tão mau assim, Raven poderá sugerir o seguinte:

"Bem, eu tenho meios para convencer as pessoas certas de que vocês realmente colocaram fim à ameaça de Enxame. Posso cuidar para que recebam a recompensa. Eu faria isso por, digamos, metade das 50.000 peças de ouro — ou a promessa de que vão prestar-me um favor quando eu pedir, no futuro. O que dizem?"

Desnecessário dizer que, tratando-se de Raven, esse "favorzinho" pode conduzir a uma aventura ainda mais perigosa do que esta. Agora a decisão fica por conta dos jogadores...

O Segredo de Lorde Enxame

Os atributos de Lorde Enxame apresentados mais adiante representam apenas seu corpo falso: um bando compacto de moscas e vespas, formando uma silhueta humanóide e empunhando uma espada longa.

Enxame pode atacar com sua espada mágica (Arma Especial, Vorpal) ou como um enxame comum, usando

seu Ataque Especial de Área. (Em **D20**, como a magia Invocar Enxames, lançada por um conjurador de 12º nível.) Não pode ser ferido com armas cortantes ou perfurantes, mas os insetos que compõem seu corpo podem ser esmagados com maças, clavas, martelos e outras armas de esmagamento. Também podem ser queimados com tochas.

Qualquer um pensaria que, com a morte dos insetos, Lorde Enxame estaria destruído. Nada poderia estar mais distante da verdade! Em apenas uma rodada, as moscas e vespas das redondezas atenderão a um impulso irresistível e criarão um novo corpo para Enxame. Ele poderá ressuscitar indefinidamente. *"Enquanto existirem insetos no mundo, eu viverei!"*, como costuma dizer.

Os poderes de Enxame vão além de apenas ressuscitar. Ele poderia, por exemplo, invocar mais insetos para criar um exército de outros "corpos-enxame" idênticos ao original. Ou então construir um corpo titânico de quarenta metros de altura ou mais, feito de moscas e abelhas gigantes, como fez ao enfrentar Arsenal (nesta forma, tem Poder de Gigante).

O segredo para a destruição de Enxame está em sua arma. Lorde Enxame não é uma criatura, e sim uma espada mágica inteligente. Uma poderosa arma mágica, capaz de controlar qualquer quantidade de insetos e outros artrópodes (aranhas, escorpiões, centopéias...) dentro do alcance de dez quilômetros. Criada por uma civilização desconhecida e sobre a qual ninguém tem nenhuma informação (talvez originária de outro mundo), a espada pode falar e é inteligente. Usa uma habilidade de projetar sua voz na criatura coletiva, mantendo a farsa de que Lorde Enxame é o enxame, e não a espada.

Durante muitos anos a espada esteve guardada em um cofre metálico, trancado e preparado magicamente para bloquear seus poderes. Ninguém sabe porque e por quem foi feito esse cofre — talvez por aventureiros que desafiaram Enxame eras atrás (também não há registros anteriores de sua aparição). Um recente tremor de terra rachou o cofre e Lorde Enxame conseguiu convocar insetos para libertá-la. Seu objetivo é restaurar o mundo como ele acredita que deveria ser — ou seja, dominado por insetos.

A espada é indestrutível, um artefato maior. Nenhum poder pode quebrá-la, mas seus poderes sobrenaturais podem ser cancelados por um curto período de tempo (1d6 horas) com um Cancelamento de Magia com Focus 7 (ou, em **D20**, com um bastão do cancelamento).

3D&T: F3, H4, R3, A2, PdF0, 18 PVs, Ataque Especial, Ataque Especial (Área), Arma Especial, Levitação, Invulnerabilidade (corte/perfuração), Imortal, Sentidos Especiais (Ver o Invisível), Devoção, Insano, Monstruoso

D20: ND 9; Inseto/Humanóide Médio; Tend. Caótica e Má; DVs 9d8+18; PVs 58; Inic +4; Desloc. 9m, Vôo 12m; CA 20 (+4 Des, +6 natural); Ataques: Corpo a corpo: +17/+12 Espada longa +5 (dano 1d8+5); Ataques Especiais: Enxame; Qualidades Especiais: Imunidade a dano (corte, perfuração), Reconstruir corpo, Inseto, Percepção as Cegas; Testes de Resistência Fort +8, Ref +7, Von +4; For 17 (+3), Des 18 (+4), Con 15 (+2), Int 17 (+3), Sab 12, Car 12 (+1); **Perícias**: Blefar +11, Conhecimento (Arcano) +13, Identificar Magia +13, Intimidação +11, Observar +13, Ouvir +13; **Talentos**: Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa)

Enxame (Ext): Enxame pode atacar envolvendo seus alvos, como se lançasse a magia Invocar Enxame, só de insetos, lançada por um conjurador de 12º nível. Alternar entre a forma humanóide e enxame é uma ação padrão.

Imunidade a Dano (Ext): o corpo de Lorde Enxame é imune a dano causado por armas de corte e perfuração. Armas mágicas desse tipo causam apenas seus bônus mágicos e quaisquer outras habilidades que possuam, como armas elétricas e flamejantes. Modificadores de Força não são aplicados, mesmo com armas mágicas.

Inseto: o corpo de Lorde Enxame, embora seja humanóide, pertence ao tipo inseto (ou verme) e possui as habilidades e restrições desse tipo.

Percepção as Cegas (Ext): Enxame, por ser um corpo composto de insetos, possui a habilidade Percepção às Cegas e não pode ser afetado por magia de invisibilidade.

Reconstruir Corpo (Sob): enquanto os poderes da espada não forem anulados e houverem insetos em uma área de 10 quilômetros, Enxame pode gerar outros corpos. A reconstrução do corpo leva apenas uma rodada.

A Espada de Enxame

3D&T: Arma Especial, com as Vantagens Ataque Especial (Preciso), Ataque Especial (Área) e Veloz. Enxame possui as habilidades descritas no texto e não aceita ser empunhada por "seres de sangue rubro", ou seja, personagens que não sejam insetos. Como é um artefato, não pode ser destruída.

D20: Espada longa +5, artefato maior; Habilidades Primárias (ativas o tempo todo): Ventriloquismo, Detectar Magias, Detectar Bondade, Ver o Invisível; Poderes Extraordinários: veja o texto; Propósito: Levar os insetos a dominar o mundo; Int 17, Sab 12, Car 12, tendência Caótica e Má, Ego 20; Nível do Item: 20º

O Dragão-de-Aço

Este encontro não precisa ser incluído na aventura se Mestre não desejar. Basta ignorar esta parte e a referência à passagem que estaria na área 14 do mapa.

Em algum lugar do esconderijo labiríntico de Lorde Enxame (o ponto exato fica à escolha do Mestre) existe uma passagem secreta; não é exatamente uma porta escondida, apenas uma passagem precariamente bloqueada com pedras, que podem ser removidas sem muita dificuldade.

Ao contrário dos outros túneis, a passagem é inclinada e desce cada vez mais. Após cerca de duzentos metros, ela chega a uma imensa caverna com pelo menos 30m de diâmetro. A caverna era o covil de um dragão verde — era, porque ele está quase morto no centro da caverna, com as asas arrancadas. Ela agoniza, restando-lhe poucos pontos... digo, momentos de vida.

"Vocês! — ele geme, percebendo a chegada dos aventureiros — Ajudem-me, eu suplico! Serei seu escravo, entregarei meu tesouro, mas salvem-me! Não deixem que ele toque em mim de novo!"

"Quem?" os personagens certamente vão perguntar. A resposta vem com um forte cheiro ferroso — uma mistura de ferrugem e sangue fresco. Rangidos soam na escuridão. Um imenso lagarto metálico de oito patas avança, penetrando na área iluminada pelas tochas, lampiões ou feitiços luminosos dos heróis.

"Então mais insetos chegam para me aborrecer? — rosna a voz cheia de ecos do Dragão-de-Aço, cuspindo a asa do dragão verde que estava mastigando. — Estou me divertindo com este maldito. Não tenho asas, mas ele as possui e deve ser punido por tal crime. Arrancar suas asas e fazê-lo sofrer, pedaço por pedaço, faz maravilhas com meu humor. Por isso dou a vocês uma generosa chance de voltar por onde vieram. Sigam meu conselho e vivam. Interrompam meu prazer e morrerão."

Os heróis até que fariam bem em deixar o Dragão-de-Aço em paz. Ele não sofreu nenhum dano durante a luta com o dragão verde, e poderia matar um punhado de aventureiros sem grandes problemas. Além disso, o dragão que está sendo exterminado é bastante cruel e chacinou muitas pessoas durante sua vida. Está pedindo ajuda apenas porque faria qualquer coisa para salvar-se.

Por outro lado, aventureiros (e jogadores de RPG) gostam de atacar monstros...

Levando em conta a remota, MUITO remota possibilidade de que o Dragão-de-Aço seja destruído ou expulso pelos heróis, eles estarão livres para explorar a caverna. Existe aqui um tesouro que pertencia ao dragão verde e uma passagem que leva à floresta. O tesouro tem um valor aproximado de 10.000 peças de ouro, constituído de jóias, moedas e itens valiosos (mágicos ou não). O Mestre pode incluir quaisquer itens mágicos que queira (ou de que o grupo precise). Em **D20**, o valor do tesouro é de 9.800 p.o., equivalente ao um encontro de 12º nível.

3D&T: F4, H4, R6, A7, PdF0, 30 PVs, Construto

O Dragão-deAço pode fazer até seis ataques por rodada,

sendo um com mordida (dano por Força+2d) e 5 com as garras (Força). Ele também pode, três vezes por dia, expelir pela boca uma nuvem de gás extremamente venenoso, que atinge todos a até 10m da criatura. As vítimas devem fazer um teste de Resistência-2; falha resulta em morte automática. Construtos e Mortos-Vivos são imunes a esse efeito, bem como quaisquer criaturas que não precisem respirar.

D20: ND 14; Construto Imenso, Tend.Caótica e Maligna; DVs 33d10; PVs 330; Inic +0; Desloc. 24m; CA 30 (-4 tamanho, +2 Des, +22 natural); Ataques: Corpo a corpo: 5 garras +41 (dano 2d6+9) e mordida +39 (dano 4d6+12); Ataque Especiais: Agarrar Aprimorado; Qualidades Especiais: Construto, Cura Acelerada 5, Redução de Dano 30/+4, RM 26; Testes de Resistência Fort +18, Ref +15, Von +18; For 35, Des 14, Con -, Int 15, Sab 14, Car 12; **Perícias:** Conhecimento (Arcano) +13, Equilíbrio +16, Escalar +22, Esconder-se +10, Identificar Magia +15, Intimidar +10, Observar +15, Ouvir +15, Procurar +15, Saltar +22, Sentir Motivação +15, Senso de Direção +15; **Talentos:** Ataque Múltiplo, Ataque Poderoso, Corrida, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Separar, Sucesso Decisivo Aprimorado (Garras), Trespassar

Construto: o Dragão-de-Aço possui todas as imunidades comuns a construtos: a venenos, doenças e efeitos semelhantes. Não está sujeito a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, dreno de energia, ataque furtivo e morte por dano maciço. No entanto, por ser dotado de inteligência (ao contrário de um construto normal), ele não é imune a magias que afetem a mente, mas sua RS e Resistências ganham um bônus de +2 contra magias desse tipo.

Nuvem Venenosa (Sob): o Dragão-de-Aço pode, três vezes por dia, expelir pela boca uma nuvem de gás venenoso, que atinge todos a até 10m da criatura. As vítimas devem fazer um teste de Fortitude com CD 25; falha resulta em morte automática.

Agarrar Aprimorado (Ext): graças a suas muitas patas, o Dragão-de-Aço pode usar a manobra Agarrar sem propiciar um ataque de oportunidade. Vítimas agarradas normalmente são mordidas em seguida (com todos os bônus de alvos imobilizados), além de sofrer o dano da garra (que não precisa da jogada de ataque).

Resistência a Magia (Sob): além de ser aplicada a magias e habilidades semelhantes a magia, a Resistência a Magia do Dragão-de-Aço também é aplicada a efeitos sobrenaturais (como o sopro dos dragões).

Perícias: o Dragão-de-Aço recebe um bônus inerente de +4 em Equilíbrio, Escalar e Saltar.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: *(a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.*

2. The License: *This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.*

3. Offer and Acceptance: *By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.*

4. Grant and Consideration: *In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.*

5. Representation of Authority to Contribute: *If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.*

6. Notice of License Copyright: *You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.*

7. Use of Product Identity: *You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.*

8. Identification: *If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.*

9. Updating the License: *Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.*

10 Copy of this License: *You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.*

11. Use of Contributor Credits: *You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.*

12. Inability to Comply: *If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.*

13. Termination: *This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.*

14. Reformation: *If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.*

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Edição e Adaptação

Rogério "Katabrok" Saladino
Marcelo Cassaro "Paladino"

Capa

Eduardo Francisco & André Vazzios

Arte

André Valle
André Vazzios
Eduardo Francisco
Marcelo Cassaro

DRAGÃO BRASIL

TRAMA

DIRETOR
Ruy Pereira

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes
J.M.Trevisan
Rogério "Katabrok" Saladino

Produtor Gráfico
Roberto Avelino

Diagramadores
Márcia M. S. Braga
Dawis Roos

Scanners
Edilson Gedo
Wagner F. Nunes

Contato
Lourdes Maurício

Números Atrasados
Viviane Assis

Administração, Redação e Publicidade
R. Com. Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 3849-1159/3849-2266

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil
Fernando Chinaglia S/A

Impressão e Acabamento
PARMA

Atenção: DRAGÃO BRASIL não tem representantes autorizados em nenhum lugar do país.

Assinaturas e Números Atrasados
(011) 829-0591/829-6264

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL (ISSN 1413-599X) é uma publicação da Trama Editorial Ltda.

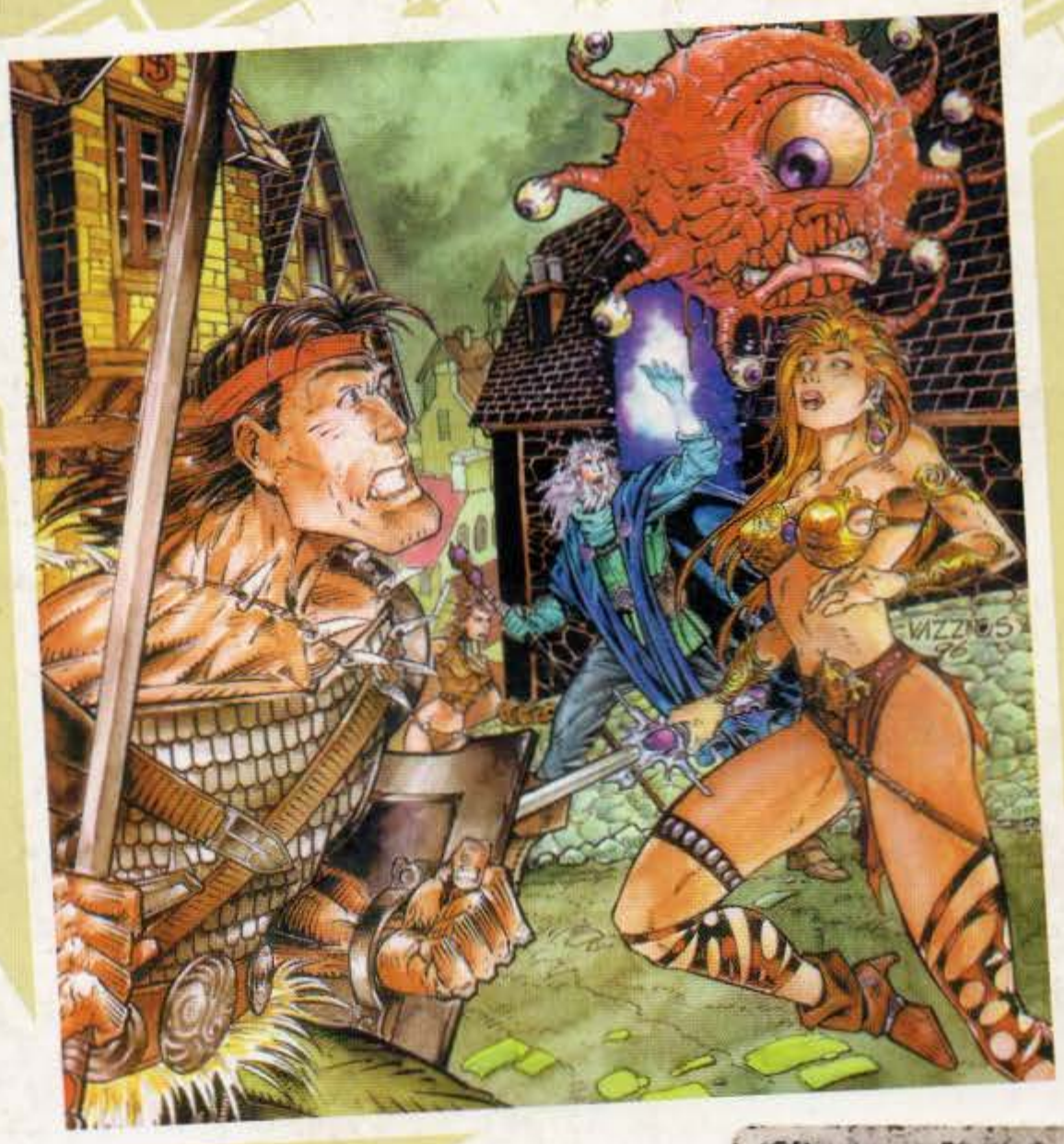
O perigo voltou!

O retorno do maligno deus Sartan! O despertar do invencível Destruidor de Mundos! O ataque de Lorde Enxame e seus insetos gigantes! Masmorras cheias de monstros! Feras pré-históricas! Mortos-vivos! Magos amaldiçoados! Espadas mágicas!

Você será capaz de vencer todos estes desafios?

SÓ AVENTURAS apresenta uma coletânea de seis aventuras clássicas da DRAGÃO BRASIL, agora atualizadas e compatíveis com os jogos 3D&T e D20 System:

- O Disco dos Três
- O (Quase) Imortal
- A Rebelião dos Insetos
- A Vingança de Slash Calliber
- A Espada de Morkh Amhor
- O Monstro Atrapalhado



ATENÇÃO: Este livro deve ser usado em conjunto com o MANUAL 3D&T